

A

UNO SGUARDO NEL BUIO



L'AVVENTURA



Librogame[®]

librogame[®]

collana diretta da Giulio Lughi

DISCLAIMER

Questa scansione è da considerarsi una copia di backup ad uso personale del libro originale.

Se non siete in possesso della copia originale del libro, siete invitati a cancellare il presente file.

Si declina ogni responsabilità per ogni uso improprio di questo materiale.

Titolo originale: «Das Buch der Abenteuer oder die Einführung in das Reich des Schwarzen Auges».

Prima edizione: Droemersch Verlagsgesellschaft Th. Knaur Nachf., München e Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching.

© 1984, Droemersch Verlagsgesellschaft Th. Knaur Nachf., München e Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching per il testo e le illustrazioni.

© 1986, Edizioni E.L. per la presente edizione.
Progetto grafico Tassinari/Vetta associati.

UNO SGUARDO NEL BUIO

L'AVVENTURA

scritto da Ulrich Kiesow
illustrato da Bryan Talbot
tradotto da Giulio Lughi



Edizioni E. Elle S.r.l.

34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Telex 460628

Indice

1. Introduzione	pag.	7
2. La storia	»	12
3. Il gioco	»	24
4. I dadi	»	28
5. Il combattimento	»	35
6. Un'avventura Da solo	»	44
<i>La pergamena nascosta</i>		
7. Da Personaggio a Narratore	»	73
8. Un'avventura In gruppo	»	76
<i>La liberazione di Silvana</i>		
8.1. L'antefatto	»	77
8.2. La mappa	»	78
8.3. La descrizione degli ambienti	»	79
8.4. La preparazione dell'avventura	»	80
8.5. Nel sotterraneo	»	82
9. Due parole al Narratore	»	105
<i>Mappa Generale</i>	»	107
<i>Riproduzione dell'affresco</i>	»	110

1. Introduzione

Attento, amico lettore, aprendo questo libro hai deciso di lanciare **Uno sguardo nel buio**: davanti a te si apre il mondo sconfinato dell'avventura fantastica, popolato di possenti guerrieri, maghi, elfi sognanti e gentili, affascinanti principesse, mostri spaventosi, avventurieri senza un soldo in tasca... insomma, tutto il campionario che si incontra normalmente nelle pagine dei romanzi e nelle oscure vicende dei sogni. È un mondo che vanta una lunga tradizione letteraria, da *Il signore degli anelli*, all'*Orlando furioso*, all'*Odissea*, in cui il gioco è sempre lo stesso: un Narratore e alcuni Personaggi sono chiamati a mettere sulla carta i loro desideri e le loro paure, i tratti della loro personalità, le caratteristiche fisiche, a stabilire dei piani, a elaborare una tattica, a partire per un viaggio che consenta di impadronirsi di un tesoro, di liberare una fanciulla, di realizzare un sogno, una chimera...

Queste pagine ti offrono la possibilità di mettere in scena un'avventura in piena regola. Puoi farlo una sera in cui non hai voglia di guardare la televisione, eventualmente chiamando qualche amico a sedersi con te attorno a un tavolo. Come scenario per le tue avventure ti viene offerto il mitico continente di Atlantide, un luogo che non esiste ma dove tutto è possibile, e di cui **Uno sguardo nel buio** ti svelerà pian piano i luoghi più nasco-



sti e i segreti dimenticati nel corso del tempo. Ma la cosa più interessante è che in queste avventure il protagonista sei tu: a te spettano tutte le decisioni che guidano la condotta dei Personaggi, dovrai valutare attentamente ogni mossa sulla base di ciò che è successo precedentemente, della situazione, del luogo e del momento in cui ti trovi... più che di partecipare a un gioco, insomma, si tratta di raccontare una storia.

Ti sembra di non avere abbastanza inventiva, di non avere fantasia? Niente paura. **Uno sguardo nel buio** ti consente di penetrare nei misteri della creazione fantastica passo dopo passo, offrendoti tutti gli elementi che ti consentiranno di vivere un'avventura da protagonista. Vediamoli con ordine.

Innanzitutto il libro che stai leggendo, *L'avventura*. Tra qualche istante questa noiosa introduzione finirà, e ti troverai proiettato nel bel mezzo degli avvenimenti: da solo, a mezzanotte, nei vicoli di una città sconosciuta... per imparare a nuotare il sistema migliore è buttarsi in acqua, dicono. Dopo qualche pagina ti verrà dato un po' di respiro, e ti saranno spiegate alcune semplici regole di base per riuscire a cavartela in questa nuova dimensione. Così potrai lanciarti nella tua prima avventura, con un obiettivo da raggiungere e che dovrai portare a termine **Da solo**: ritrovare *La pergamena nascosta*.

A questo punto sarai in possesso dell'esperienza

sufficiente per affrontare le cose in modo più sistematico, quindi potrai affrontare la lettura de *Le regole*, l'altro libro che hai trovato nell'**Introduzione all'avventura fantastica**. Qui ti verrà spiegato dettagliatamente come nasce un personaggio, come si evolve nel tempo, quali sono le qualità del suo carattere, come si veste, come è equipaggiato, come combatte, quali formule magiche conosce, quali avversari può incontrare, ecc. Insomma ti saranno dati tutti gli elementi necessari per muoverti a ragion veduta dentro l'avventura, per guidare il tuo personaggio tra le mille avversità che si troverà ad affrontare. Inoltre ti verrà spiegato come usare il Foglio d'Identità, il Foglio di Combattimento e il Foglio di Orientamento.

Ma non è finita qui: se non ti accontenti di vivere un'avventura come semplice Personaggio, puoi provare a diventare Narratore. In questo caso riprendi in mano il libro *L'avventura* e prova a condurre, chiamando qualche amico a svolgere il ruolo dei Personaggi, l'avventura **In gruppo** che si intitola *La liberazione di Silvana*. In questo caso userai il Paravento del Narratore come promemoria dell'insieme delle regole.

A questo punto sarai trascinato dal vortice dell'avventura, e vorrai addentrarti sempre più negli affascinanti territori di Atlantide. Potrai farlo da solo, inventando nuove storie sempre più complesse, oppure potrai acquistare i prossimi volumi

di **Uno sguardo nel buio**, facendo attenzione a due cose: se si tratta di avventure **Da solo** o **In gruppo**; se il Livello dell'avventura è adatto ai giocatori.

Ma ora basta, amico lettore, è tempo per te di lanciare veramente **Uno sguardo nel buio**. Dietro la pagina l'avventura ti attende ...



2. La Storia

Immaginiamo che una sera, accanto al fuoco, qualcuno cominci a raccontare :

Sul limite settentrionale del vasto delta acquitrinoso dove il Grande Fiume sfocia nel Mar dei Setteventi sorge la città di Havena, antico porto bagnato dal flusso della leggenda. Da qui un tempo i velieri facevano rotta per le Terre Dorate, e ritornavano carichi d'immensi tesori. Correva voce in tutto il paese che le strade di Havena fossero lastricate d'oro, e che ogni casa celasse favolose ricchezze. Havena divenne così la meta preferita di ogni sorta di ribaldi e malfattori, e in breve tempo si trasformò in un nido di vizi e di corruzione. Alcuni mormorano che si trattò di collera celeste : sta di fatto che un violento terremoto si abbatté sulla parte bassa della città, facendola sprofondare tra i flutti. Il declino della città fu rapido e inarrestabile, così come baldanzosa e fulminea era stata la sua ascesa ; i commercianti si trasferirono altrove, i velieri volsero la prua verso altri porti, le ricchezze sparirono come per incanto ... e rimase solo la feccia peggiore, ladri, assassini e grassatori.

Sta suonando la mezzanotte, e i pallidi raggi della luna tentano invano di illuminare i vicoli del quartiere del porto, dove una brezza salmastra disperde pigramente i fetidi miasmi che



abituamente ristagnano tra queste mura. In giro non c'è nessuno: a quest'ora la città appartiene ai topi che frugano tra i cumuli di immondizie in cerca di cibo. Improvvisamente uno di quei sordidi animali alza il muso affilato e resta immobile a fiutare l'aria della notte: un rumore di passi sul selciato! «Non può essere che un forestiero!» dice tra sé, e lancia un segnale agli altri che si disperdono nell'oscurità.

L'ignaro passante è un giovane di bell'aspetto, alto e piuttosto robusto, con dei lunghi capelli neri. Il suo nome è Alrik, ed è effettivamente un forestiero; è arrivato proprio oggi ad Havena, dopo aver lasciato il suo villaggio sul fiume per desiderio di conoscere il mondo e soddisfare la voglia di avventure. Ma finora la grande città non gli ha riservato che delusioni: i capitani dei pochi vascelli ormeggiati nel porto non hanno voluto ingaggiarlo; l'oste del *Dragon d'Oro* non aveva bisogno di nessun lavoretto extra; e nessuno dei rari mercanti di passaggio ha voluto assumerlo come guardia del corpo. È naturale del resto, Alrik non ha i soldi per procurarsi una spada e non saprebbe comunque usarla.

Una stanza al *Dragon d'oro* costa troppo, e in giro non ci sono locande più a buon mercato; così Alrik cammina senza meta, sperando di trovare prima o dopo un posto per dormire.

Ad un tratto Alrik si ferma: in fondo a una stretta viuzza laterale che scende verso il porto ha visto una grande casa bianca, che spicca tra le stamberghe sudice e i muri in rovina; sembra quasi un'apparizione fantastica. Mosso da curiosità il giovane fa per avvicinarsi, quando si accorge che c'è del movimento davanti alla porta: due figure chine nell'ombra stanno tentando di scassinare la serratura. Improvvisamente si sente un leggero scatto e la porta si apre verso l'interno. Una delle due misteriose figure alza per un attimo la testa, ed ecco che un raggio di luna che filtra tra i tetti rivela agli occhi di Alrik uno spaventoso volto di scimmia! Il giovane non ha mai visto una creatura così ripugnante, mezzo uomo e mezzo bestia! Dando un'ultima occhiata in giro i due si infilano nella casa.

Ora Alrik è in uno stato tra spavento ed eccitazione; il senso di fatica e delusione che lo accompagnava è completamente scomparso. Ecco finalmente l'avventura! Si avvicina alla casa in punta di piedi, quando ad un tratto dalla finestra accanto alla porta esce un fiotto di luce incerta, che proietta sul muro di fronte un riquadro illuminato entro il quale si muovono delle rapide ombre. Si sente un brusio sommesso, accompagnato da numerose imprecazioni, e avvicinandosi ancora Alrik riesce a distinguere qualche parola:



«... sarà pure da qualche parte! Chissà dove l'avrà cacciata quel figlio d'un cane di Barbanera! Ma la troverò, dovessi perdere anche l'altro occhio...»

Adesso Alrik ha raggiunto la casa, e stando addossato al muro riesce a lanciare un'occhiata all'interno: nella stanza regna un disordine indescrivibile, sedie e tavoli rovesciati, il contenuto dei cassetti sparso ovunque sul pavimento. I due individui stanno tentando di forzare una cassapanca, e sembrano così sicuri di poter agire indisturbati che hanno acceso addirittura la lampada appesa al soffitto.

Uno dei due è un essere umano. Dev'essere un pirata - pensa Alrik, anche se non ne ha mai visto uno - a giudicare dalla foggia dell'abito, che un tempo dev'esser stato blu ma che ora è spaventosamente unto e incrostato; intorno alla vita ha annodata un'ampia sciarpa di seta rossa, dove tiene infilato un grappino d'arrembaggio. Ora l'uomo si è rialzato ed è possibile vederlo in volto; ha dei lunghi capelli raccolti in un codino, e sotto una fronte pallida lampeggia un occhio con dei riflessi d'acciaio, mentre l'altro, il sinistro, è coperto da una benda nera.

L'altra creatura sta rovistando nella cassapanca, buttando all'aria tutto ciò che trova. Questo è sicuramente un Goblin, pensa Alrik con un fremito. Quand'era piccolo ha sentito racconta-

re di questi mostri, dai vecchi del villaggio. Le lunghe braccia da scimmia sono coperte di peli rossastri; i gomiti e le palme delle mani sono grigie e callose; la testa, assolutamente priva di collo poggia su delle ampie spalle muscolose; ma la cosa più spaventosa è il viso, che lascia trasparire sotto un'apparenza bestiale dei tratti vagamente umani, e la bocca, che aprendosi a tratti in una specie di ghigno lascia apparire delle zanne giallastre.

Ora sembra che il mostro voglia dire qualcosa al suo compagno; ma ecco che invece drizza le orecchie e comincia a far dei gesti verso una porta in fondo alla stanza, emettendo dei grugniti mescolati a parole appena comprensibili: «Grr, grr, qualcuno... stannza vicinna, grr... sentitto rrumorri!»

Il pirata estrae come un lampo il pugnale, esclamando: «Razza di idiota! Se mi avevi detto che questa sera la vecchia e la ragazza non c'erano!»

«No, no, Guerrcio» sta piagnucolando il Goblin, «non picchiare poverro Garbatz, poverro Garbatz...»

«E stai zitto almeno! Vediamo se c'è qualcuno nascosto!»

Così dicendo il Guercio si dirige verso la porta, mentre la mostruosa creatura estrae una sciabola arrugginita. Il pirata prende una breve rincorsa e con una spallata apre la porta lan-

ciandosi nella stanza vicina. Ora qualcuno sta gridando, in preda al terrore. Alrik impugna il randello che porta sempre appeso al fianco, ma ecco che quelli rientrano, spingendo rudemente nella stanza due donne in camicia da notte, visibilmente spaventate: si tratta di una vecchia con dei lunghi capelli bianchi raccolti in una cuffia, e di una giovane bionda, di straordinaria bellezza, più bella di qualsiasi altra ragazza che Alrik abbia mai visto, con due splendidi occhi azzurri colmi di lacrime.

«Pietà» sta supplicando la ragazza, «abbiate almeno pietà di questa vecchia!»

Ma il Guercio, con una risata malvagia, afferra la vecchia e la scaraventa su una poltrona.

«Come vedi, nonnina» dice indicando la stanza, «stiamo cercando qualcosa che non abbiamo ancora trovato. Forse tu puoi darci una mano!»

«Ma io... non so... cosa...» balbetta la vecchia.

«Sì che lo sai!» sbotta il pirata. «La pergamena di Barbanera! Avanti, dimmi dov'è!»

«Non lo so, lo giuro, non lo so...»

«Forse rragazza sa» ringhia il Goblin, avvicinando al collo della giovane la punta della sciabola. «Io ho sistema per farre parrllarre...»

A questo punto Alrik non può più trattenersi. Una fanciulla così bella e indifesa in balia di quell'orrendo scimmione! Senza indugiare si



avvicina alla porta della casa e presa una breve rincorsa, come ha visto fare al Guercio, cerca di aprirla con una violenta spallata. Alrik si accorge troppo tardi che la porta era rimasta socchiusa, e finisce rotolando a gambe all'aria nell'ingresso. Ha sbattuto la testa ed è tutto dolorante, ma non c'è tempo da perdere! L'ingresso è immerso nell'oscurità, ma dalla stanza illuminata filtra un sottile raggio di luce: con un calcio la porta si spalanca ed Alrik si precipita dentro con il randello in pugno, lanciandosi contro il Goblin che lo guarda come inebetito: «Lascia stare la ragazza, bestione!»

Con la coda dell'occhio coglie un rapido movimento quasi alle sue spalle, cerca di schivarsi ma è troppo tardi! Tutto si fa buio intorno a lui, mentre nella stanza echeggia la risata del Guercio che si era appostato dietro la porta con uno sgabello in mano.

Quando riprende conoscenza Alrik è a terra, legato e imbavagliato. Una mano svelta e nervosa gli sta sfilando le tre Corone d'oro che aveva cucito nella giubba, e una sensazione di freddo ai piedi gli dice che non ha più neanche gli stivali. Girando la testa con uno sforzo disperato Alrik può vedere ora il Goblin che si avvicina alle due donne...

«Ma non è possibile!» una voce ha interrotto bruscamente la narrazione. «Questo Alrik è un cretino. Doveva avvicinarsi senza fare alcun ru-

more, è chiaro. Se c'ero *io* al suo posto . . . »

Proprio così, amico lettore, chi non ha desiderato almeno una volta di intervenire nelle vicende di un romanzo? Non hai mai pensato che se c'eri tu al posto di Menelao la guerra di Troia non sarebbe scoppiata? Ebbene, **Uno sguardo nel buio** funziona proprio così: immagina che la voce che ha iniziato questa storia sia quella del Narratore, mentre tu fai la parte del Personaggio. È chiaro che il ruolo del Narratore è un po' più complesso, a lui spetta il compito di inventare e far funzionare lo scenario in cui si svolge l'avventura, di definire in linea di massima lo svolgimento della storia; è lui che muove i personaggi secondari, che si assume volta per volta la parte del «cattivo», che conosce i retroscena, che risolve le questioni.

Per adesso il tuo ruolo è invece quello di Personaggio, vale a dire che ti metti nei panni di Alrik e ti muovi dentro l'avventura decidendo in piena libertà la tattica da seguire e le mosse da compiere. E se Alrik non ti piace, puoi creare un altro Personaggio.





3. Il gioco

La creazione di un Personaggio, maschio o femmina, ti sarà spiegata dettagliatamente nel volume *Le regole*. Per adesso ti basti sapere che le sue qualità fondamentali, quelle che ne delineano il carattere e la personalità, e cioè l'Intelligenza, il Coraggio, il Fascino, l'Abilità e la Forza vengono stabilite lanciando uno speciale dado a 20 facce: un modo forse un po' semplicistico ma efficace per rappresentare quel tanto di impreveduto che influisce sulla personalità di ognuno di noi. Poi, con il passare del tempo, un Personaggio può evolversi e maturare con le sue scelte e il suo comportamento, e così non sarà difficile vedere un ingenuo contadinotto trasformarsi in un temibile guerriero.

Anche la quantità di denaro di cui dispone all'inizio sarà stabilita dai dadi; e da ciò dipenderanno le sue possibilità di acquistare armi ed equipaggiamento. Naturalmente nel corso dell'avventura il nostro amico avrà occasione di metter mano su enormi tesori, ma per adesso deve accontentarsi dello stretto necessario: ecco il motivo per cui la sua unica arma è un robusto randello.

Ma proviamo a vedere come si comporta Alrik (continuiamo a chiamarlo così, per comodità) nel momento in cui *tu* hai deciso di prendere il suo posto. Andiamo un po' indietro con le immagini e trasformiamo la storia in un dialogo:

Narratore : - Stai scendendo lungo la viuzza quando senti delle voci, e poi un grido soffocato. I rumori provengono dalla finestra illuminata di una casa sulla tua destra.

Personaggio : - Che aspetto ha questa casa ?

Narratore : - Non dimenticare che la via è immersa nell'oscurità. Ma riesci a vedere che è di colore chiaro, a due piani, lunga una dozzina di metri e larga 6. A metà della facciata c'è una porta (m 1x2) appena accostata. La finestra illuminata, a destra della porta, è larga 80 cm e alta 1 m

Personaggio : - Mi avvicino alla casa e scivolo lungo il muro, fino alla finestra. Poi con estrema cautela cerco di sbirciare dentro. Cosa vedo ?



Il Narratore descrive la scena dando innanzitutto le misure: la stanza misura m 4x4, e ha due porte, una sulla parete di sinistra e una sulla parete in fondo; inoltre nell'angolo in fondo a sinistra c'è una poltrona. Per visualizzare meglio la situazione butti giù uno schizzo secondo le indicazioni del Narratore.

Personaggio : - Adesso mi avvicino alla porta d'entrata. Hai detto che è socchiusa?

Narratore : - Esatto.

Personaggio : - La apro senza far rumore e do un'occhiata nell'ingresso. Qui cosa vedo?

Narratore : - Beh, non vedi assolutamente niente, l'ingresso è completamente al buio. Però un paio di metri sulla destra c'è una striscia di luce che filtra da sotto una porta.



 poltrona

 porta

 finestra

Personaggio : - Mi dirigo verso la porta tenendo le mani in avanti per non inciampare in qualcosa.

Narratore : - Arrivi alla porta senza incidenti. A 1 m dalla porta hai sentito che sulla sinistra c'è una rampa di scale.

Personaggio : - Arrivato alla porta mi chino e guardo dal buco della serratura.

Narratore : - Da lì non riesci a vedere la poltrona, ma vedi il Goblin. Ti sta voltando le spalle.

Personaggio : - Allora tento il tutto per tutto ! Abbasso la maniglia cercando di non fare alcun rumore.

Narratore : - Un momento, caro Alrik ! Bisogna vedere se ci riesci. La parola ai dadi !



4. I dadi

E così siamo arrivati a un elemento molto importante: i dadi. Come avrai capito un gioco come **Uno sguardo nel buio** non ha praticamente bisogno di regole fisse. La vicenda si svolge sotto forma di dialogo tra il Narratore e i Personaggi, guidata dall'immaginazione, dal buon senso e dall'esperienza dei giocatori.

Le regole (e i dadi) intervengono quando si tratta di decidere se un'azione ha successo o meno. Se si tratta di un combattimento (con la spada, a pugni, ecc.) bisognerà tener conto di diversi fattori, e quindi sarà necessario un sistema di regole abbastanza complesso. Ma se si tratta di decidere l'esito di una azione isolata sarà sufficiente il dado a 20 facce.

Sei un po' infastidito perché la tua condotta di gara può essere influenzata dalla sorte? Tieni presente che in fondo tutte le nostre azioni hanno una componente di fatalità, per cui questo sistema è abbastanza realistico. E poi, se non si fa così, bisogna lasciare al Narratore l'arbitrio assoluto nelle decisioni; oppure bisogna rassegnarsi a interminabili discussioni tra i giocatori, con perdita di tempo, litigi, rotture tra amici inseparabili... Tieni presente poi che il giocatore non è del tutto indifeso davanti alla sorte. Ovviamente non può influenzare i dadi, però può creare delle situazioni favorevoli per il successo delle sue azio-

ni. Prendiamo come esempio il tentativo di Alrik di aprire la porta senza far rumore.

In questo caso Alrik mette alla prova la sua Abilità. Facciamo l'ipotesi che abbia 13 punti di Abilità (nel senso che quando è nato i dadi gli hanno attribuito questo punteggio). Ora Alrik lancia il dado a 20 facce (lo chiameremo per comodità D20): se esce un numero da 1 a 13 la Prova è superata, e la porta si apre silenziosamente. Se esce un numero da 14 in su, la Prova non riesce: la maniglia fa uno scatto, oppure cigola, ecc., mettendo in allarme gli occupanti della stanza. Se Alrik sapeva di avere un punteggio basso in Abilità, poteva cercare di agire puntando su una qualità in cui invece era maggiormente favorito: Coraggio, Forza, o altro. D'altra parte quando Alrik avrà vissuto un paio di avventure, e avrà acquistato quindi maggiore esperienza, il suo punteggio di Abilità sarà aumentato, passando ad esempio a 15. In questo caso, quando lancerà il dado (D20), le sue probabilità di successo saranno molto maggiori in quanto appena da 16 in su la Prova sarà considerata fallita.

Naturalmente la sicurezza assoluta non viene mai raggiunta, esiste sempre un margine di imprevisto, tanto nel mitico continente di Atlantide quanto altrove. Quando il silenzio assoluto vale 100 Corone al minuto, c'è sempre qualcuno a cui scappa uno starnuto... Un avventuriero con un minimo di esperienza ha imparato a ridurre i ri-

schi, ma non sarà mai al coperto dalla mano della fortuna. Lo stesso accade per i combattimenti: un Guerriero forte e bene armato quasi sicuramente avrà ragione di un Elfo debole e poco equipaggiato. Eppure, se il Guerriero non è in forma, se le circostanze si rivoltano contro di lui, può verificarsi l'imprevedibile.

Ma torniamo nella casa di Barbanera; la nostra storia è arrivata al punto decisivo. Lancia il dado a 20 facce: se esce un numero da 1 a 13, vai al prossimo paragrafo (1A); da 14 a 20 vai al paragrafo 1B.

1A

Ce l'hai fatta. La maniglia gira senza far rumore e la porta comincia ad aprirsi. (Qui il Narratore potrebbe chiederti un'altra Prova di Abilità per vedere se la porta scricchiola sui cardini, ma per questa volta lasciamo perdere.)

Personaggio: - Impugnando saldamente il randello resto un momento in ascolto, per capire cosa succede. Cosa sento?

Narratore: - Il Guercio sta minacciando la vecchia. Dice che è meglio che tiri fuori la pergamena, perché non sa per quanto tempo riuscirà a tener buono il Goblin, e allora sarà dura...

Personaggio: - Do ancora un'occhiata dal buco della serratura per controllare che il Goblin mi volti le spalle...

Narratore : - ... infatti è così ...

Personaggio : - ... e spalanco la porta con un calcio. Prima che Garbatz riesca a girarsi gli assesto una randellata come si deve sulla nuca. E cerco di non farmi distrarre dagli occhi della bionda.

Narratore : - Il Goblin stramazza al suolo, ma il Guercio non perde tempo ed estrae il suo grappino d'abbordaggio: «Non la passerai liscia, amico! Ti spedirò all'inferno a far compagnia a tutti quelli che hanno tentato di attraversarmi la strada!» Così dicendo si mette in guardia facendo passare rapidamente l'arma da una mano all'altra. Hai davvero voglia di batterti, Alrik?

Personaggio : - Naturalmente! Questo avanzo di galera si accorgerà con chi ha a che fare!

A questo punto bisogna passare al capitolo 5. *Il combattimento*. Ma prima puoi provare a vedere cosa sarebbe successo se tu avessi fallito la Prova di Abilità.

1B

Non ce l'hai fatta. Alrik gira la maniglia e si sente un forte cigolio. Guardi dal buco della serratura, magari non se ne sono accorti! Apparentemente è così.

Personaggio : - Adesso apro la porta di qualche centimetro. Si sono accorti di me?

Narratore : - Non te lo posso dire. Comunque



nessuno sta guardando verso la porta.

Personaggio : - Stringo l'impugnatura del mio randello, apro di colpo la porta e mi lancio contro il Goblin ...

Narratore : - Garbatz si gira : in entrambe le mani stringe un pugnale, mentre il Guercio alle tue spalle ringhia : «Cosa credi, ti abbiamo sentito arrivare !» Il pirata impugna un grappino d'arrembaggio, e i due ti attaccano contemporaneamente.

Personaggio : - Allora grido : «Restate fuori, amici ! Basto io per sistemare questi due furfanti !»

Narratore : - Il Guercio si mette a ridere e si fa avanti per colpire, figurarsi se un vecchio lupo di mare come lui si lascia imbrogliare da questi trucchetti !

Se questa fosse una vera avventura di **Uno sguardo nel buio**, Alrik sarebbe già morto ; ma siccome si tratta di una semplice introduzione, vediamo di rimediare con un bel colpo di scena :

Ma ecco che improvvisamente la vecchia si alza. Non sembra più in preda alla paura e alla debolezza, i suoi occhi lanciano sguardi di fuoco. Essa solleva le braccia, e stringendo i pugni grida con voce altissima : **Salander Muttander : metamorfosi e cambiamento !** Un raggio luminoso attraversa la stanza e in un attimo i due manigoldi sono scomparsi, mentre al loro posto scodinzolano tranquillamente due anatre. «Ecco fatto !» esclama la vecchia,

che appare di nuovo stanca e affaticata. Dopo essersi rivelata una maga del Livello 9, la vecchia ti si rivolge con aria benevola: «Ora è meglio che tu vada, straniero. Torna all'inizio della tua avventura. Rimetti la mano sulla maniglia della porta e per questa volta fai una cosa che non ti sarà permessa mai più: continua a lanciare il dado finché non esce un numero che ti faccia superare la Prova, quindi vai al paragrafo 1A».



5. Il combattimento

Vediamo ora come funzionano i combattimenti. Naturalmente non sono sanguinosi come nella realtà, ma sono altrettanto emozionanti; le varie mosse, come affondare, parare, fintare, colpire, ecc. vengono sostituite con il lancio dei dadi. Ma anche qui, come nel caso delle Prove, c'è la possibilità di creare le condizioni favorevoli per un buon esito del combattimento. Nel volume *Le regole* troverai tutte le istruzioni dettagliate, per adesso tieni presente semplicemente una cosa: Alrik è più abile del suo avversario, è in grado di colpire e di parare meglio; il Guercio, in compenso, ha un'arma più pericolosa e se colpisce Alrik gli provoca ferite più gravi.

Come si rende tutto questo con i dadi? Ogni combattente è dotato fin dall'inizio di un determinato numero di Punti di Attacco e di Punti di Parata: Alrik ad esempio ha 11 Punti di Attacco (11 PAtt) e 8 Punti di Parata (8 PPar), il Guercio 10 PAtt e 7 PPar. Quando Alrik attacca deve lanciare il dado a 20 facce (D20): se fa da 1 a 11 (se cioè non supera il suo punteggio di attacco) il suo attacco è riuscito; se fa di più il suo attacco è fallito. Quando poi vuole parare un colpo non deve fare più di 8 (non deve cioè superare il suo punteggio di parata). Per il Guercio è lo stesso: quando attacca non deve fare più di 10, quando para non deve fare più di 7.



Vediamo un esempio. Alrik lancia il dado e fa 6 : attacco riuscito ! Il Guercio allora lancia il dado e fa 4 : anche la sua parata è riuscita. Ora tocca al Guercio attaccare, quindi è di nuovo lui a lanciare il dado : questa volta fa 14, attacco fallito ! Alrik non ha bisogno di parare (solo gli attacchi riusciti si parano) e attacca a sua volta : 18, anche questo attacco è fallito !

Ma vediamo cosa succede se a un attacco riuscito risponde una parata fallita : in questo caso chi ha sbagliato la parata viene ferito, e la gravità della ferita dipende dall'arma dell'attaccante. Ogni arma ha un determinato valore, che viene stabilito lanciando un dado a 6 facce (1D6) e aggiungendo un numero fisso che dipende dal tipo di arma : il randello di Alrik ha ad esempio un valore di $1D6+2$. Se Alrik lancia il dado a 6 facce e ottiene 3, ad esempio, dovrà aggiungere 2 : in questo modo il randello avrà un valore di 5, che sono i suoi Punti di Impatto (PImp). Il grappino di arrembaggio del Guercio ha un valore di $1D6+3$, il che significa che potrà avere da 4 a 9 Punti di Impatto (PImp).

Se questi Punti di Impatto non vengono ridotti in qualche modo (ad esempio da una corazza, ma di questo parleremo più avanti) diventano automaticamente Punti di Ferita (PFer), e vengono sottratti dai Punti di Energia Vitale di cui ogni combattente dispone. Alrik ad esempio ne ha 30, il Guercio 25. Quando i Punti di Energia Vitale

(PV) arrivano a 0 il combattente è morto. Ricapitoliamo i punteggi di Alrik e del Guercio:

<i>Alrik</i> :	Attacco :	11 PAtt
	Parata :	8 PPar
	Arma :	Randello : 1D6+2
	Energia Vitale :	30 PV
<i>Guercio</i> :	Attacco	10 PAtt
	Parata :	7 PPar
	Arma :	Grappino : 1D6+3
	Energia Vitale :	25 PV

Ma seguiamo il combattimento tra il nostro eroe e il Guercio. Tocca ad Alrik attaccare per primo, poi il Guercio deve parare, e così via. Ogni volta che ad un attacco riuscito segue una parata fallita bisogna stabilire i Punti di Impatto e sottrarli dall'Energia Vitale di chi è stato colpito. Conviene tenere una tabella con i punteggi di entrambi i contendenti :

<i>Guercio</i>	<i>Alrik</i>
~~25~~	~~30~~
~~21~~	28
~~18~~	
16	

Speriamo che Alrik vinca il combattimento, altrimenti non possiamo andare avanti. E se proprio dovesse morire faremo un altro strappo alla rego-

la, e gli permetteremo di combattere finché non avrà avuto ragione di quel dannato Guercio. A questo punto possiamo tornare alla nostra storia; tu, amico lettore, farai la parte di Alrik, io l'autore, farò quella del Narratore. Siccome non possiamo dialogare come si fa in una reale situazione di gioco, ti offrirò delle risposte preconfezionate tra cui scegliere; è una forma di comunicazione un po' unilaterale, ma è un ottimo esercizio per affrontare poi il viaggio nell'avventura fantastica. A quel punto non ci sarà nessuno a suggerirti le risposte, ogni mossa dipenderà solamente da te.

Allora, vediamo cosa sta succedendo ad Havena:

Il Guercio stramazza al suolo lanciando un'ultima spaventosa bestemmia. Le due donne ti ringraziano commosse, ma nel frattempo il Goblin se l'è svignata.

La giovane donna esce dalla stanza per andare a vestirsi, e tu ne approfitti per fare qualche domanda all'altra; ti piacerebbe molto sapere cos'è questa storia della pergamena. La donna esita, ma poi per riconoscenza nei tuoi confronti inizia a raccontare.

Suo figlio, il capitano Barbanera, era entrato in possesso di una preziosa pergamena; gliel'aveva donata in punto di morte un suo vecchio timoniere, al largo delle Terre Dorate. Su questa pergamena c'era il disegno di un Occhio di Tenebra; si tratta di una sfera di cristallo nero, un oggetto magico che consente di vede-

re in qualsiasi luogo delle terre di Atlantide, e in qualsiasi epoca, passata, presente e futura. La sfera apparteneva a una potente Maga, che viveva in una torre da cui però era stata costretta ad andarsene in tutta fretta; e su questa pergamena la Maga aveva segnato la stanza della torre, e la nicchia nel muro, dove aveva nascosto l'Occhio di Tenebra. Ma ciò che mancava sulla pergamena era l'indicazione di dove si trovasse la torre!

Barbanera aveva iniziato le ricerche battendo in lungo e in largo le Terre Dorate, esplorando le torri di tutti i castelli e di tutte le città, ma senza alcun risultato. Finché un giorno, per puro caso, aveva scoperto che la Torre di Nahema (così era chiamata sulla pergamena) e la Torre Nera di Havena, la sua città natale, erano la stessa cosa!

La donna ha gli occhi bagnati di lacrime, e la sua voce è ridotta a un flebile sussurro:

«Immagino che si sia precipitato qui come un pazzo, e dev'essere andato direttamente alla torre, perché non è neanche passato a salutare la sua vecchia madre» sospira. «Tre giorni più tardi me lo trovai qui, davanti alla porta di casa. Era irriconoscibile. Sembrava invecchiato di vent'anni: i capelli più bianchi dei miei, la schiena curva, il volto scavato. Senza dire una parola salì le scale con la pergamena sotto il braccio; evidentemente era venuto qui solo

per nasconderla, perché ridiscese dopo pochi minuti e non ce l'aveva più. Se ne andò senza neanche guardarmi negli occhi: sono passati ormai sette anni. E due anni fa ebbi la notizia della sua morte da un suo amico di passaggio, che mi raccontò anche tutta la storia...»

«Volete dire che la pergamena si trova ancora al piano di sopra?» esclamò tutto eccitato.

«Sicuro. Ma nessuno può prenderla. Mio figlio era un originale, ha riempito di trappole tutto il piano di sopra. E poi nella sua stanza devono esserci dei fantasmi e altre diavolerie che si è portato dietro dai suoi viaggi».

«Ma allora voi non ci salite mai?» chiedi.

La vecchia scuote la testa: «No, e ti consiglio di non farlo neanche tu, se ci tieni alla vita».

A questo punto hai due possibilità: se segui il consiglio della donna e rinunci a esplorare il secondo piano, vai al paragrafo A. Ma se vuoi a tutti i costi trovare la pergamena di Barbanera, allora vai al paragrafo B.

A

Cosa succede, amico lettore? Sei un po' stanco? Quando ci si mette sulla strada dell'avventura bisogna pur correre qualche rischio, non credi? Su, coraggio, facciamo finta di niente e andiamo al paragrafo B.

B

La vecchia spalanca gli occhi e ti guarda con curiosità mista ad ammirazione: «Anche mio figlio era della stessa pasta! Purtroppo in seguito... ma lasciamo perdere. Sei un ragazzo coraggioso! Tieni, prendi questo lume a petrolio, è buio là sopra... e buona fortuna!»

Adesso stai veramente per affrontare la tua prima avventura. Il testo che segue è suddiviso in brevi paragrafi, alla fine dei quali ci sono delle indicazioni di percorso. Segui quelle che il tuo istinto ti suggerisce. Forse non riuscirai subito a trovare la pergamena, nel qual caso puoi ritentare un'altra volta, e un'altra ancora... comunque la pergamena c'è, e finirai per trovarla.

Ancora un'informazione: leggendo la storia dovrai saltare da un paragrafo all'altro, quindi può capitarti di arrivare più volte allo stesso paragrafo. Esempio:

Paragrafo X1

Ti trovi in un corridoio, e davanti a te c'è una porta. Puoi tentare di forzarla (allora vai al paragrafo X2), oppure puoi esplorare il corridoio (vai al X3).

Supponiamo che decidi di forzare la porta, quindi vai al X2.

Paragrafo X2

Anche usando la tua arma non riesci ad aprire la porta. Se hai una chiave vai al X4, altrimenti vai al paragrafo X1.

A questo punto, al paragrafo X1, ti viene detto che puoi forzare la porta o esplorare il corridoio. Naturalmente non devi tener conto dell'indicazione di forzare la porta, perché l'hai già fatto e non ti è riuscito. In tutti questi casi segui invece l'altra possibilità, quella che non hai ancora tentato.

Quando entri in una stanza sconosciuta ti sarà detto come è fatta e cosa c'è dentro; questo fa parte dei doveri del Narratore. Tu dovresti disegnare la mappa dei singoli locali (è fondamentale per visualizzare la situazione), ma per questa volta troverai i disegni già pronti. E infine ecco ancora una volta i punteggi di combattimento di Alrik:

Attacco : 11 PAtt

Arma : Randello : 1D6+2

Parata : 8 PPar

Energia Vitale : 30PV

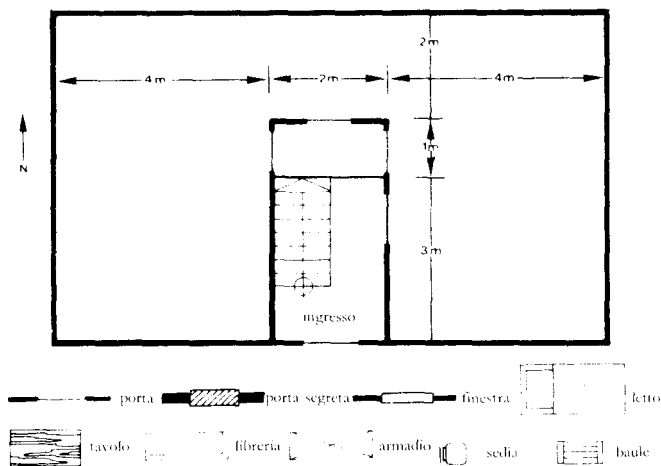


6. Un'avventura Da solo

La pergamena nascosta

1

Nella mappa è disegnato l'ingresso, con la scala, il pianerottolo e le tre porte che conducono alle stanze del primo piano. Riportala su un foglio di carta e completala man mano che procedi nella tua esplorazione. Ora ti trovi ai piedi della scala. In una mano hai il randello, nell'altra la lampada a petrolio. Puoi lanciarti di corsa su per la scala (vai al **3**), oppure salire con prudenza, nel caso ci siano delle trappole (vai al **7**).



2

Punteggio dell'Orso :

Attacco : PAtt 8

Arma : Due zampe : 2D6

Parata : PPar 7

Energia Vitale : 50 PV

Combatti nel solito modo. Quando l'Orso ti attacca con successo, e tu non riesci a parare, getta due dadi a 6 facce per sapere quanti Punti di Impatto (PImp) devi sottrarre alla tua Energia Vitale. Il primo assalto tocca all'Orso. Se muori, vai al **41** ; se lo uccidi vai al **4**.

3

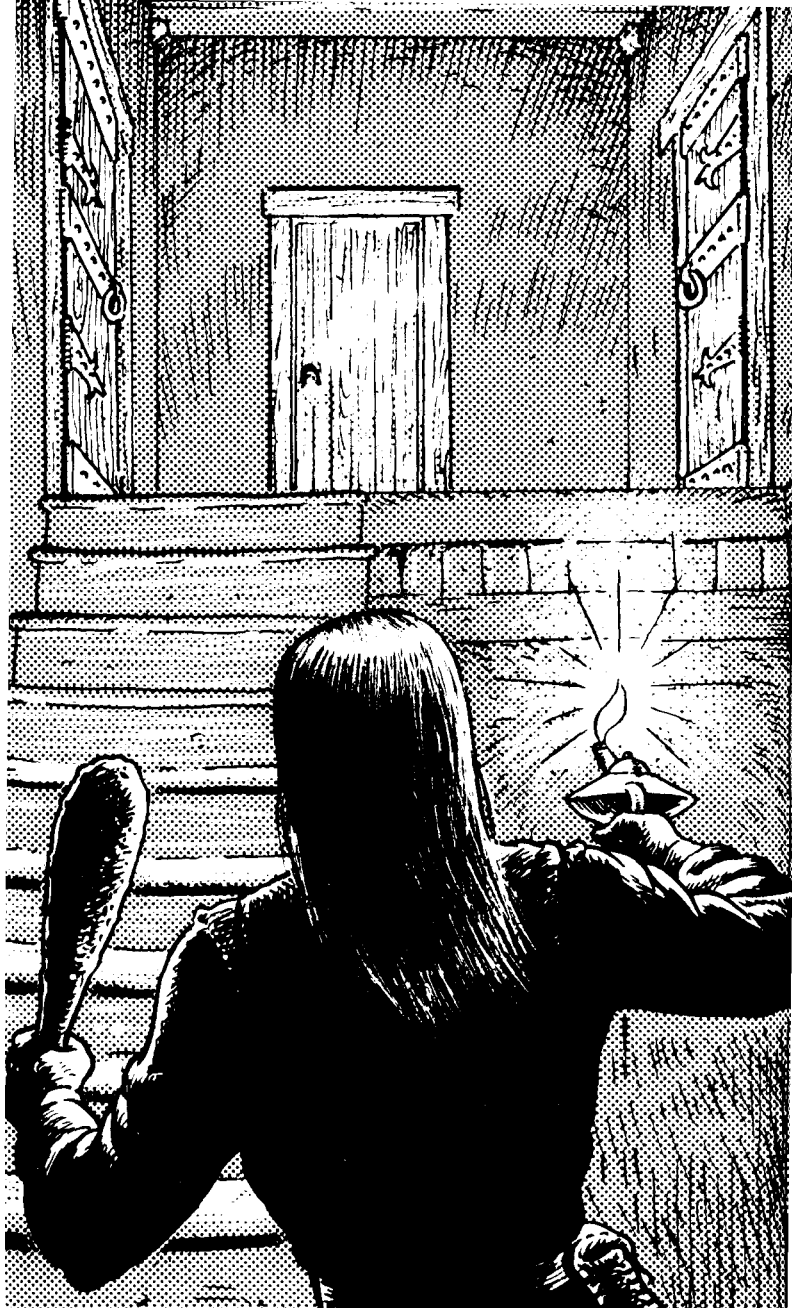
Hai rotto un filo che era teso all'altezza dell'ultimo gradino. Vai al **5**.

4

Ora puoi esaminare con calma il basamento su cui si trovava l'Orso, e vedi che si può sollevare : sotto c'è la pergamena che hai tanto cercato. Complimenti ! Ora puoi andare al capitolo 7. *Da Personaggio a Narratore.*

5

Appena metti piede sul pianerottolo si apre una botola e precipiti tre metri in basso. Getta un dado a 6 facce (1D6) per sapere quanti punti di Energia Vitale hai perso. Adesso puoi riprovare a salire la scala, andando al **13**.



Punteggio dell'Orso :

Attacco : PAtt 8

Arma : Due zampe : 2D6

Parata : PPar 7

Energia Vitale : 50 PV

L'Orso attacca per primo. Ogni volta che un suo attacco ha successo, e tu non riesci a parare, lancia 2D6 per determinare i suoi Punti d'Impatto.



Da questi però ricorda di toglierne 4, grazie allo Scudo magico : quelli che restano sono i Punti di Ferita (PFer) da sottrarre alla tua Energia Vitale. Inoltre prima di ogni scontro l'Orso deve gettare 1D6 : se fa 6, scompare in una nuvola di fumo. Se riesci a eliminare l'Orso, vai al **4** ; se è lui che vince, vai al **41**.

7

Ti accorgi che c'è un sottile fil di ferro teso un palmo sopra l'ultimo gradino. Puoi tentare di tagliarlo, con tutte le precauzioni, andando al **9**; oppure puoi scavalcarlo, andando al **17**.

8

Improvvisamente l'Orso prende vita e ti attacca, con dei grugniti sempre più forti. Se durante la tua esplorazione hai trovato uno scudo, vai al **6**; se hai solo la tua arma, vai al **2**.

9

Senti un leggero rumore, come lo scatto di un meccanismo nascosto. Se provi a salire sul pianerottolo, vai al **5**; se vuoi provare a premere con qualcosa di pesante, vai all'**11**.

10

Hai appena sfiorato il basamento che senti un sordo brontolio. Ora puoi decidere di insistere nelle tue ricerche, andando all'**8**; oppure ne hai abbastanza. In questo caso torna giù dalla vecchia e confessa il tuo fallimento (vai al **57**).

11

Il pavimento del pianerottolo è in realtà una bottola che si apre all'improvviso; se ci salivi sopra saresti caduto. Ora vai al **13**.

12

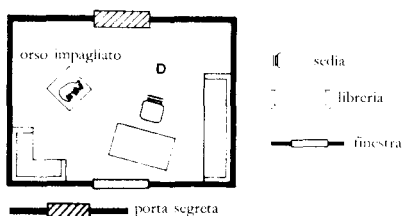
Non riesci a trovare nulla. Sfogli innumerevoli carte senza trovare la pergamena che stai cercando. Resta solo il basamento su cui poggia l'Orso. Puoi provare a toccarlo con cautela, andando al **10**, o abbandonare le ricerche e tornare giù dalla vecchia ammettendo il tuo insuccesso (vai al **57**).

13

Dove prima c'era il pianerottolo adesso c'è una buia voragine. È impossibile accedere alle stanze. Ti conviene scendere dalla vecchia e chiedere che ti aiuti. Vai al **15**.

14

Ora sei nella stanza D, lo studio segreto del capitano (m 3x4). Barbanera ci teneva le sue carte di



navigazione, che sono assolutamente incomprensibili per un contadinotto come te. La cosa che colpisce di più è un enorme orso impagliato, con il pelo lucido e gli occhi scintillanti: è in posizione eretta, e protende le due zampe anteriori. Sta

appoggiato su un basamento quadrato su cui c'è scritto *Lasciami stare!* Se vuoi perquisire attentamente la stanza senza toccare l'orso, vai al **12**; se invece vuoi colpirlo con la tua arma, vai all'**8**.

15

La vecchia ti guarda con aria di disapprovazione: «Si comincia bene, giovanotto! Veramente non so se è il caso che ti dia una mano. Chi non sa cavarsela da solo è meglio che non entri in quelle stanze. Comunque, per questa volta...» Così dicendo incrocia le braccia, chiude gli occhi e abbassa di colpo la testa. «Ecco fatto» mormora, «la botola è di nuovo chiusa, ora puoi salire sul pianerottolo senza alcun timore. Bada, però! Non so se potrò aiutarti un'altra volta, quindi pensaci bene prima di tornare da me!»

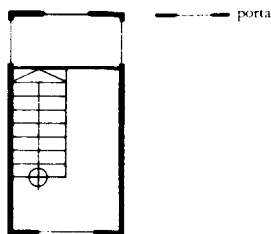
Ora puoi salire di nuovo la scala, andando al **17**.

16

Hai appena finito di dire *Apriti, Sesamo!* che i pannelli si aprono e rivelano un passaggio verso la stanza accanto. Ti infili nell'apertura e vai al **14**.

17

Sei sul pianerottolo (m 2x1). Ci sono tre porte che conducono nelle camere, e puoi tentare di aprirle. Se vuoi provare quella a est, vai al **19**; per quella a ovest, vai al **51**; per quella a nord,



vai al **29**. Se sei già passato una o più volte per di qua, puoi considerare come aperte le porte dove sei già entrato; in questo caso non tenere conto nel prossimo paragrafo di tutte le istruzioni per aprire o forzare le porte in questione.

18

Per aprire il passaggio segreto bisogna conoscere la parola d'ordine che il capitano ha annotato su una carta. Se la conosci, vai al **16**, altrimenti vai al **56**.

19

È una porta blindata, molto robusta. È chiusa e non c'è la chiave sulla serratura. Se tu ne hai una e vuoi provare ad aprire, vai al **36**. Se vuoi chiedere la chiave alla vecchia, torna giù e vai al **21**. Se non hai una chiave devi provare con la porta ovest (vai al **51**), o con la porta nord (vai al **29**): è impossibile forzare la porta est.

20

Il Dèmone ora si sta trasformando in un vapore verdastro che si dirige verso la cornice dello

specchio ; e anche i frammenti di vetro evaporano e poi si ricompongono nella cornice. Ben presto lo specchio ha ripreso la sua forma : è intatto, sembra solo un po' più opaco. Sul vetro compare una scritta : « Complimenti ! Sei un combattente temerario. Ed eccoti la ricompensa : la pergamena si trova nella stanza dietro la porta segreta della camera da letto del capitano (C). Sopra un basamento quadrato c'è un Orso che sembra impagliato, ma in realtà è incantato. Devi colpirlo con la tua arma : l'Orso ti attaccherà e dovrai combattere, ma la pergamena è nascosta sotto il basamento e questo è l'unico modo per ottenerla. Buona fortuna ! » La scritta sullo specchio svanisce. Ora puoi lasciare la stanza, andando al **17** ; o bere il contenuto della bottiglia dorata, se non l'hai ancora fatto (vai al **30**) ; oppure esplorare attentamente la camera di Barbanera (vai al **32**).

21

Se è la prima volta che chiedi aiuto alla vecchia, vai al **27**. Se è la seconda o la terza, vai al **23**.

22

Hai appena toccato lo specchio che questo si rompe, e al suo posto compare un Dèmone. Nella mano destra regge un'arma simile alla tua, e ti sembra che anche l'espressione del volto sia come la tua.

« Hai ragione » mormora la strana creatura, « io

sono il tuo doppio. Ma non pensare che ti aiuterò per questo, anzi, il mio dovere è cercare di ucciderti. Sono il solo a sapere dov'è nascosta la pergamena, ma parlerò solo se riuscirai a battermi». Ora devi combattere con il Dèmone, che ha il tuo stesso punteggio di combattimento (11 PAtt, 8PPar). Ha anche le tue stesse armi: un randello (1D6+2) oppure un grappino d'arrembaggio (1D6+3). Tocca al Dèmone attaccare per primo. Ricordati però che hai lo Scudo magico: ogni volta che un suo attacco riesce, i suoi Punti di Impatto vanno ridotti di 4. Inoltre il Dèmone deve gettare 1D6 prima di ogni scontro: se fa 6 cade a terra di colpo. I suoi punti di Energia Vitale sono naturalmente uguali ai tuoi. Se muori, vai al **41**; se riesci a sconfiggerlo, vai al **20**.

23

La donna è molto irritata: «Mi aspettavo di più da te. Se avessi avuto la chiave te l'avrei già data, non ti pare?» Vai al **25**.

24

Hai appena toccato lo specchio che questo si rompe, e al suo posto compare un Dèmone. Esce dallo specchio e sfiorandoti va verso il muro, dove c'è lo scudo appeso. Lo prende nella mano sinistra, mentre nella destra tiene un'arma uguale alla tua; e ti sembra che anche l'espressione del suo volto sia simile alla tua. «Hai ragione» mormora la strana creatura, «io sono il tuo doppio, e

il mio dovere è quello di ucciderti. Io sono il solo a sapere dove si trova la pergamena, ma parlerò solo se riuscirai a battermi».



Il Dèmone ha il tuo stesso punteggio di combattimento (11 PAtt, 8 PPar), ha gli stessi punti di Energia Vitale che hai tu in questo momento, e ha un'arma come la tua: un randello (1D6+2) o un grappino d'abbordaggio (1D6+3). Purtroppo possiede lo scudo, il che significa che, se riesci a colpirlo, i tuoi Punti di Impatto vanno ridotti di 4. Esempio: lanci il D20 e fai 9, l'attacco è riuscito! Il Dèmone fallisce la parata e quindi tu lanci

il D6 per stabilire i PImp in relazione all'arma usata. Facciamo l'ipotesi che il totale sia 7, di questi solo 3 vanno tolti dalla sua Energia Vitale, gli altri 4 sono stati neutralizzati dallo scudo. Se vinci, vai al **20** ; se il Dèmone ti uccide, vai al **41**.

25

«Tu non sei all'altezza!» continua la donna. «Lascia perdere! Vattene e mandami qualcuno che abbia veramente il gusto dell'avventura!» Hai sentito cosa ha detto: vai, e torna sotto altre spoglie. Trova un altro nome, dai a questo nuovo avventuriero i punteggi di Alrik e riprova dal paragrafo 1. Le porte sono di nuovo tutte chiuse, le cose al loro posto, le trappole pronte a scattare. Non occorre far finta di non sapere niente: Alrik può aver benissimo raccontato al suo successore cosa gli è successo nella casa di Barbanera...

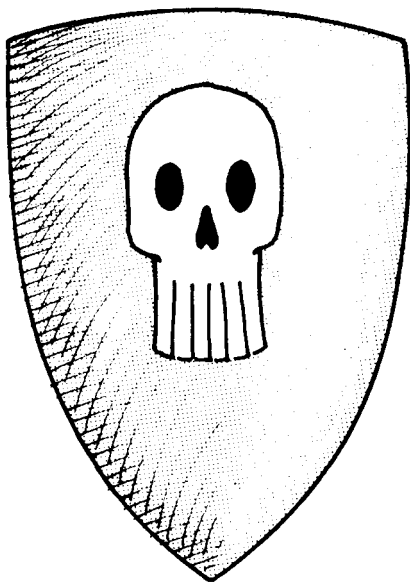
26

Se hai preso lo scudo prima di pulire lo specchio, vai al **22** . Se lo scudo è ancora appeso al muro, vai al **24**.

27

«Quale chiave?» chiede la donna. «Se avessi avuto una chiave te l'avrei data! Torna su e cercala! Non voglio che tu venga a importunarmi se non per questioni veramente gravi; devi sbrigartela da solo, altrimenti non farai molta strada». Torna sul pianerottolo, al **17**.

Appena infili lo Scudo sul braccio ti accorgi che si tratta di un oggetto magico, dotato di grandi poteri. Il teschio rosso disegnato al centro è un potente simbolo Vudu: un avversario che lo fissa per troppo tempo cade al suolo stecchito (tradotto in termini di regole, ciò significa che il tuo avversario deve lanciare 1D6 prima di ogni scontro: se fa 6 muore immediatamente). Inoltre lo Scudo ti protegge dai colpi degli avversari: se non riesci a parare un attacco, 4 dei Punti di Impatto che dovresti subire vengono neutralizzati dai poteri dello Scudo.



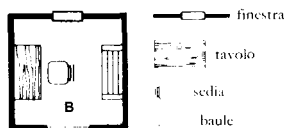


Esempio: il tuo avversario attacca con successo, e tu non riesci a parare. Ammettiamo che lui sia armato con un grappino d'arrembaggio (1D6+3): lancia il dado e fa 4, più 3 uguale a 7. Di questi 7 punti solo 3 vengono tolti alla tua Energia Vitale (PV), gli altri sono assorbiti dallo Scudo.

Ora puoi bere il contenuto della bottiglietta, se non l'hai ancora fatto, e vai al **30**; oppure puoi pulire lo specchio (vai al **26**); puoi continuare a perquisire la stanza (vai al **32**); oppure puoi tornare sul pianerottolo (vai al **17**).

29

La porta nord non è chiusa, e dà su una piccola stanza (B) di due metri per due, con una finestrella sulla parete a nord.



Dentro ci sono un tavolo, una sedia e un grande baule da marinaio. Puoi tornare sul pianerottolo per provare la porta ovest (vai al **51**) o la porta est (vai al **19**); oppure puoi guardare cosa c'è nel baule (vai al **31**).

30

La bottiglietta contiene una pozione magica, e appena la bevi tutte le tue ferite guariscono perfet-

tamente: ciò significa che la tua Energia Vitale ritorna a 30 PV. Ora puoi prendere lo scudo (vai al **28**); o pulire lo specchio (vai al **26**); o continuare a perquisire la stanza (vai al **32**); oppure tornare sul pianerottolo (vai al **17**).

31

Il baule è lungo m 1.60, e misura 80 cm in larghezza e in altezza. È chiuso da un pesante chia-
vistello: se hai trovato un mazzo di chiavi, prova con quella piccola (vai al **37**). Oppure puoi tentare di scassinarlo con la tua arma (vai al **33**); altrimenti lascia la stanza, andando al **17**.

32

Dapprima le tue ricerche non danno alcun risultato, ma finalmente in un cassetto del tavolo da lavoro trovi due pezzi di carta. Sopra ci sono delle annotazioni di mano di Barbanera:

«Hello, hello, hallo, non fidarti del pappagallo!

Prima lo scudo, dopo lo specchio, poi la bottiglia, altrimenti la morte ti piglia!»

(Barbanera sarà stato un buon marinaio, ma non era certo gran che come poeta). Sull'altro pezzo di carta c'è scritto:

«Le porte segrete si dovranno spalancare quando *Apriti, Sesamo!* sentiranno gridare».

Se vuoi bere il contenuto della bottiglietta, vai al **30**; se vuoi pulire lo specchio, vai al **26**; se vuoi prendere lo scudo, vai al **28**.

Oppure puoi uscire dalla stanza, andando al **17**.

33

Per forzare il chiavistello bisogna colpire con molta forza : lancia il D20 per vedere se l'attacco riesce (devi fare al massimo 11). In questo caso lancia il D6 e aggiungi i punti della tua arma per stabilire i PImp : quando riuscirai ad avere 6 PImp, il chiavistello cederà. Dopo ogni tentativo infruttuoso (attacco fallito, o PImp inferiori a 6) lancia un D6 : se esce 1 la tua arma si rompe, e ti trovi a mani nude. Questo significa che i tuoi PAtt sono scesi a 7, che non hai nessuna possibilità di parare, e che i tuoi Punti d'Impatto sono 1D6-2 (cioè possono essere al massimo 4 ; se fai 1 o 2 non hai nessun PImp).

Se vuoi continuare l'avventura a mani nude, segna il tuo nuovo punteggio (7 PAtt, PPar, PImp : 1D6-2) e vai al **17** ; se vuoi tornare dalla vecchiaia per chiedere aiuto, vai al **45** ; se invece riesci a forzare il chiavistello, vai al **35**.

34

Sei nella stanza A, quella che era lo studio del capitano (m 6x4). Ci sono un sacco di oggetti strani e preziosi, raccolti da Barbanera nei suoi viaggi intorno al mondo. C'è uno scudo nero, ornato con un teschio rosso, appeso a una parete. Sulla parete opposta uno specchio, racchiuso in una splendida cornice in legno. Sopra un mobile noti una piccola bottiglia dorata.

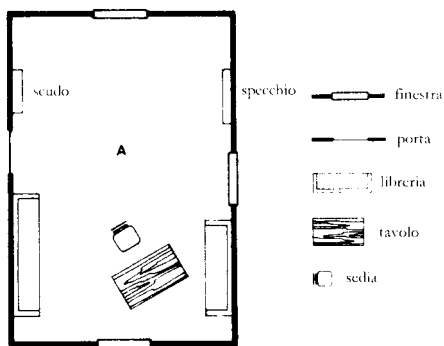
Improvvisamente ti sembra di sentire delle voci.

Fai fatica a rendertene conto, ma sono gli oggetti della stanza che ti parlano! «Puliscimi, ti prego!» implora lo specchio, «Prendimi, prendimi!» grida lo scudo, «Bevimi, presto!» sussurra la bottiglietta. Finché di colpo una voce gracchiante ordina: «Silenzio! Tutti zitti!»



Ti giri, e vedi che la voce proviene da un pappagallo impagliato, il quale dopo un attimo riprende: «Così fate perdere la testa al nostro ospite!»

Ascolta, giovanotto, innanzitutto devi bere il contenuto della bottiglia, poi devi pulire lo specchio e infine prendere lo scudo. Ricorda, in quest'ordine! È molto importante! E ora sbrigati, hai già perso troppo tempo!» Il pappagallo tace, e tutt'intorno è silenzio.



Cosa vuoi fare? Se bevi dalla bottiglia, vai al **30**; se pulisci lo specchio, vai al **26**; se prendi lo scudo, vai al **28**. Naturalmente puoi continuare a esplorare la stanza, andando al **32**, o uscire immediatamente, andando al **17**.

35

Il chiavistello salta e puoi sollevare il coperchio, andando al **39**.

36

Una delle chiavi grandi entra, e gira nella serratura. Apri la porta ed entri nella stanza, andando al **34**.

37

La chiavetta entra nella serratura. Vai al 35.

38

Hai disturbato un'orda di ratti. Per sapere quanti sono lancia 1D6+2. Ognuno di essi ha come punteggio di combattimento: 5 PAtt, 0 PPar, 2 PImp, 3 PV (punti di Energia Vitale). Tocca ai



ratti il primo attacco, ciò significa che lanciano il D20 uno dopo l'altro: tu hai la possibilità di parare solo *uno* dei loro attacchi. Per il resto ogni volta che un loro attacco ha successo perdi 2 PV. Quando hanno attaccato tutti, tocca a te: se l'attacco riesce uccidi automaticamente un ratto. Infatti non hanno possibilità di parare e hanno pochissima Energia Vitale. Vediamo un esempio:

Alrik affronta 6 ratti. Attacca il ratto A: fallito! Attacca il ratto B: riuscito! ma tu riesci a parare. Attacca il ratto C: fallito! Attacca il ratto D: riuscito! Non puoi più parare e perdi 2 PV. Attacca il ratto E: fallito! Attacca il ratto F: riuscito! Perdi altri 2 PV. Ora tocca a te: attacco riuscito! Il ratto A muore, e adesso i ratti che stanno per attaccarti sono solo 5, e così via...

Se riesci a uccidere tutti i ratti puoi dare un'occhiata al letto, andando al **54**; oppure puoi lasciare la stanza, andando al **17**. Se i ratti riescono a ucciderti, vai al **41**.

39

Apri il baule e resti abbagliato alla vista di 100 Ducati e 15 Corone. Ci sono anche due statuette d'oro, che raffigurano due guerrieri impegnati in combattimento, e valgono a occhio 15 Corone l'una. Purtroppo il baule è difeso da un nano malefico, che ti attacca con molta baldanza. Non ti sembra un avversario pericoloso, anche perché è armato solamente di un minuscolo coltellino. Ma

attenzione! Quel coltellino ha dei poteri magici straordinari: è sufficiente che il nano riesca a toccarti con la punta (nel caso che il suo attacco riesca, e che tu sbagli la parata), e corri il rischio di trasformarti di colpo in una statuetta d'oro. Getta il D6 dopo ogni attacco del nano che non sei riuscito a parare: il numero uscito ti dà i punti di Energia Vitale che perdi; ma se esce 1, diventi immediatamente una statuetta (vai al **58**). Se il



nano malefico riesce ad ucciderti, vai al **41**. Se lo uccidi tu, puoi prendere il tesoro e lasciare la stanza, andando al **17**. Tocca al nano il primo attacco. Il suo punteggio è : 8 PAtt, 6 PPar, PImp : 1D6, 15 PV.

40

Senti un morso doloroso e perdi 2 PV. Ora vai al **38**.

41

Se questa non fosse una partita di allenamento non resterebbe altro che farti le condoglianze. Diciamo che hai la fortuna dei principianti : quindi puoi andare al **43**.

42

Il baule è vuoto, ma non solo : non c'è neanche il fondo ! Puoi provare ad allungare una mano, andando al **40** ; oppure puoi farlo con un'arma, andando al **38**. Altrimenti puoi dare un'occhiata al letto, andando al **54** ; o lasciare la stanza, andando al **17**.

43

Ad un tratto tutto si illumina intorno a te, e compare il volto radioso della ragazza con i lunghi capelli biondi. Sei quasi sicuro di trovarti in paradiso quando la voce della vecchia ti riporta alla realtà : «Amico mio, questa vita non è per te.

Siamo riuscite a strapparti alla morte, ma non è stato facile ; ora lascia che ti dia un consiglio ...» vai al **25**.

44

Sollevi il baule, che è sorprendentemente leggero (misura cm 80x50x40), e vedi che nascondeva un'apertura sul fondo dell'armadio. Puoi aprire il baule con le mani, andando al **40**, oppure con la tua arma, andando al **38**.

45

Se la donna ti ha già dato un'arma, vai al **47**, se invece questa è la prima volta che gliela chiedi, vai al **49**.

46

L'armadio si apre facilmente, e dentro ci sono dei vestiti appesi. Ci sono anche un paio di stivali e un grappino d'arrembaggio appartenuto al capitano, dello stesso modello di quello del Guercio (1D6+3). Se vuoi puoi scambiarlo con la tua arma, ricorda che non puoi usare due armi alla volta. Sul fondo dell'armadio c'è anche un baule. Se vuoi dargli un'occhiata, vai al **44** ; se preferisci vedere se c'è qualcosa sotto o dentro il letto, vai al **54** ; se invece vuoi lasciare la stanza, vai al **17**.

47

«Sei di nuovo qui !» esclama la vecchia, e ascolta le tue disavventure. «E dove trovo un'altra arma ?

Non è mica un arsenale, questo!» e ti guarda pensosa. Vai al **25**.

48

Senti un sibilo acuto e ritiri immediatamente la mano, ma è troppo tardi! Un piccolo serpente velenoso ti ha ferito al pollice, e ora devi gettare 1D6 per sapere quanti PV perdi. Se muori, vai al **41**. Se invece sei ancora vivo il serpente si allontana, e tu puoi continuare le tue ricerche nella stanza, andando al **50**.

49

Dopo aver ascoltato le tue disavventure la donna ti fissa negli occhi: «Ho capito, ho capito, la tua arma si è rotta. Ma mi domando perché non hai preso prima il grappino del Guercio, è sicuramente meglio di un randello». Così dicendo te lo porge: ora disponi di un'arma più potente, ha infatti PImp: 1D6+3. Ora puoi tornare sul pianerottolo, andando al **17**.

50

Sotto il cuscino c'è un mazzo di tre chiavi, due grandi e una piccola. Le chiavi grandi aprono le porte est e ovest, quella piccola sembra piuttosto andar bene per un chiavistello. Puoi dare un'occhiata all'armadio, andando al **46**; oppure puoi lasciare la stanza, andando al **17**.

51

La porta è di legno massiccio, ed è chiusa a chiave. Puoi provare con le altre porte (la porta est, andando al **19**; la porta nord, andando al **29**), oppure puoi tentare di abbatterla con una spallata. Per riuscire devi superare una Prova di Forza (supponiamo che quando ha gettato il dado per stabilire la sua Forza, Alrik abbia fatto 10). Se vuoi abbattere la porta devi lanciare il D20: se esce da 1 a 10 la prova è riuscita, da 11 in su è fallita. In questo caso perdi 1 PV perché ti sei fatto male alla spalla. Se tenti e fallisci di nuovo perdi 2 PV, poi 3 e così via.

Se riesci ad abbattere la porta, vai al **56**. Se sei già stato nella stanza che si trova dietro la porta ovest, o se possiedi un mazzo di chiavi, vai lo stesso al **56**.

52

Senti un sibilo acuto, è un piccolo serpente che cerca di morderti. Ti manca di poco, ma poi se ne va. Ora puoi continuare a frugare nella stanza. Vai al **50**.

53

La porta ovest è aperta. Puoi entrare di qua, andando al **56**, oppure puoi restare sul pianerottolo, andando al **17**.

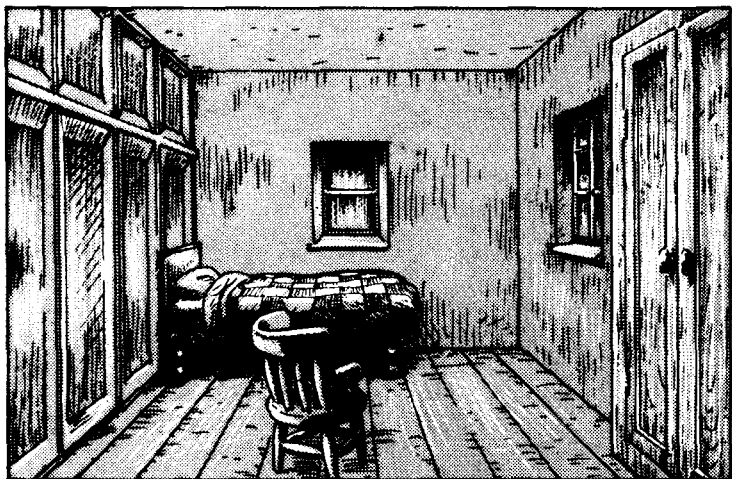
54

Prova di Abilità: lancia il D20, se fai da 1 a 13

la prova riesce, e puoi andare al **52**. Altrimenti vai al **48**.

55

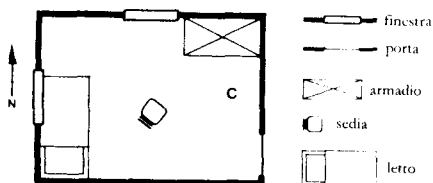
A quanto pare questa era la stanza da letto del capitano; c'è un letto sulla parete ovest, e un armadio sulla parete nord. Puoi frugare nel letto,



andando al **54**, o nell'armadio, andando al **46**. Oppure puoi uscire dalla stanza. Vai al **17**.

56

Sei nella stanza C (m 4x3). Al centro delle pareti ovest e nord ci sono due finestre, mentre la parete sud è rivestita con pannelli in legno che potrebbero benissimo nascondere una porta segreta.



Se pensi di poter individuare e aprire il pannello giusto, vai al **18**. Se non hai idea di come fare, vai al **55**.

57

La vecchia ascolta il tuo racconto senza dire una parola. «Ho capito, ho capito» esclama alla fine, «hai deciso di mollare. Peccato, perché stavi per arrivare alla fine. Secondo me non dovevi ascoltare il pappagallo, quello è un imbroglione! Avresti fatto meglio a frugare con calma in tutta la stanza... d'altra parte, cosa ci si può aspettare da uno che dà retta a un pappagallo!» E così dicendo scuote la testa con aria pensosa; poi, dopo una lunga pausa, ti guarda negli occhi. Vai al **25**.

58

Una violenta fitta di dolore ti attraversa il corpo. Per un istante tutto diventa enorme, poi perdi conoscenza. Vai al **43**.





7. Da Personaggio a Narratore

Alrik (o l'avventuriero che ne ha preso il posto) ha portato a termine il suo compito. Con le mani tremanti per la gioia e l'emozione prende la pergamena e si avvicina alla finestra. Sta spuntando il sole, e Alrik può contemplare tranquillamente il suo tesoro. (Se Alrik ha con sé uno Scudo magico, questo si dissolve al primo raggio di sole trasformandosi in una polvere rossastra; d'ora in poi il nostro eroe dovrà cavarsela senza protezioni magiche.)

Alrik ha affrontato diversi combattimenti, dando prova di coraggio e abilità. Ha risolto degli enigmi. È stato capace di prendere decisioni rapide ed efficaci. Insomma, ha fatto molta esperienza, e nel mondo di Atlantide questa esperienza viene premiata con dei Punti d'Avventura. Man mano che accumula Punti d'Avventura, un Personaggio diventa forte e potente. (Troverai maggiori dettagli nel volume *Le regole*.)

Dopo aver studiato attentamente il disegno sulla pergamena, Alrik si precipita giù per le scale, vuole informare le due donne del suo successo. Ma appena mette piede nella stanza, una scena sconvolgente si presenta ai suoi occhi: la vecchia è sul pavimento, priva di vita!

La porta che conduce alla stanza attigua è aperta, e non c'è traccia di Silvana, la giovane dai capelli biondi.

Ad un tratto la vecchia emette un sospiro. In un lampo Alrik le è accanto e si china su di lei: respira a fatica, le sue parole sono a stento comprensibili:

«Non pensare a me! Silvana... devi salvarla...»

«Dov'è? Cos'è successo?»

«Il Goblin... è tornato! Erano in cinque quei maledetti! Hanno rapito Silvana!»

«Dove l'hanno portata?»

«Non lo so. Io...»

La voce della donna si spegne; muove ancora le labbra ma non esce alcun suono. Alrik la solleva con delicatezza e la depone su un letto nella camera accanto: a parte un colpo in testa non sembra avere altre ferite. Non sapendo cosa fare per aiutarla, Alrik decide di cercare Silvana: corre in strada, ma qui non c'è traccia dei Goblin. Cosa fare? Forse è meglio dare un'occhiata in casa, può esserci ancora qualche traccia.

Mentre sta mettendo di nuovo piede nell'ingresso sente dei sordi rumori. Possibile che i Goblin siano ancora nella casa? Si avvicina alla porta della cantina e la apre appena: ora si sentono distintamente le voci di numerosi Goblin, mischiate al rumore di qualche oggetto

pesante che viene spostato. Poi più nulla. Alrik apre ancora la porta e tende l'orecchio nell'oscurità. Nulla! Scende lentamente i gradini, cercando di abituare l'occhio alla fioca luce che filtra dalla porta: si vede il soffitto a volta, e sulla parete in fondo casse, bauli e delle ceste di vimini. L'aria è umida e pesante; non ci sono porte, né altre aperture da cui i Goblin potevano fuggire.

Alrik non sa cosa fare, ma improvvisamente si ricorda che oggi dovrebbero arrivare ad Havena dei suoi compaesani, che come lui hanno deciso di girare il mondo in cerca di avventure. Con il loro aiuto riuscirà sicuramente a rintracciare i Goblin e a liberare la bella Silvana. Torna su di corsa ed espone il suo piano alla vecchia, promettendole di essere di ritorno entro un paio d'ore. Poi si precipita alla taverna del *Dragon d'Oro*, dove spera di trovare i suoi amici...

Ora perderemo di vista Alrik per un momento, poiché siamo arrivati a un punto decisivo di questo libro, *L'avventura*. Ciò che hai letto finora è stato scritto per chiunque sia interessato a lanciare **Uno sguardo nel buio**, sia come Personaggio che come Narratore. Ma ora le strade si dividono. Se nelle prossime avventure vuoi assumere semplicemente il ruolo di Personaggio, allora interrompi qui la lettura: se continui scoprirai subito tutti i segreti e perderai il gusto della sorpresa

e dell'imprevisto. Comincia invece a leggere il volume *Le regole*, dove approfondirai tutti i dettagli del misterioso mondo di Atlantide.

Se invece vuoi diventare anche tu Narratore, continua pure la lettura: ti attende un interessante scambio di ruoli. Finora eri tu a essere guidato nella ricerca della pergamena; d'ora in avanti, invece, guiderai gli altri Personaggi nel labirinto dove si nascondono i Goblin. Attenzione però: per essere un buon Narratore ci vuole studio e preparazione, quindi non ti bastano le semplici regole incontrate finora per condurre un gruppo di Personaggi nel vortice dell'avventura. Dovrai, anzi, leggere con molta maggiore attenzione il volume *Le regole*, e poi prepararti con cura sullo scenario in cui si svolge *La liberazione di Silvana*.

In ogni modo, ora continua pure a leggere: anche senza conoscere tutte le regole di **Uno sguardo nel buio** potrai renderti conto dei compiti che ti spettano come Narratore e di come si svolge una classica avventura **In gruppo**.

8. Un'avventura

In gruppo

La liberazione di Silvana

Questa dunque è un'avventura da giocare **In gruppo**; richiede un Narratore, e 3-4 Personaggi

di Livello 1. Funziona in modo abbastanza diverso da quella che ti aveva condotto alla ricerca della pergamena nascosta: qui ti vengono forniti il contesto, una Mappa Generale e la descrizione dei singoli ambienti. Solo il Narratore dispone fin dall'inizio di tutte le informazioni, e le passerà ai Personaggi durante il gioco man mano che sarà necessario.

8.1. L'antefatto

Non si intraprende mai un'avventura senza uno scopo preciso. Naturalmente il Narratore può semplicemente dire ai Personaggi: «Ecco la mappa di una caverna: entrate, uccidete tutti i mostri che incontrate e impadronitevi del tesoro!» Ma un vero Narratore, uno che abbia veramente il gusto dell'avventura, non si comporterà mai così. Comincerà col raccontare una storia, dove si parli di un favoloso tesoro che consente di riscattare una principessa prigioniera in un castello incantato. Ma il tesoro è sorvegliato da spaventose creature che... insomma, dev'essere anche la curiosità a muovere i Personaggi nella storia. I quattro avventurieri che sono riuniti oggi intorno a questo tavolo hanno già uno scopo preciso: poiché hanno già partecipato alla ricerca della *Pergamena nascosta* conoscono benissimo l'antefatto, e non vedono l'ora di darsi da fare per ottenere la *Libera-*

zione di Silvana. Sanno chi sono i loro avversari e conoscono il luogo dove si svolge l'azione.

Di solito tuttavia il racconto dell'antefatto non è mai così lungo come quello che ti ha portato fin qui. I Personaggi apprendono le linee generali di una storia, quindi si mettono subito in azione. Per raggiungere il luogo dove l'avventura si svolge può essere necessario fare un lungo viaggio, durante il quale il Narratore può far sorgere delle difficoltà: briganti, mostri inferociti, tempeste. Oppure il viaggio si svolge senza incidenti, e allora il Narratore annuncerà che i nostri eroi sono arrivati sani e salvi sul luogo dell'azione.

Nella storia che va ad incominciare i Personaggi si sono dati appuntamento in una taverna a poca distanza dalla casa di Barbanera, quindi faremo l'ipotesi che in questo breve tragitto non gli capiti nulla.

8.2 La mappa

Il Narratore dev'essere in grado di descrivere con estrema esattezza i luoghi dove si svolgono gli avvenimenti; quindi deve preparare delle mappe molto precise, in modo da poter rispondere a tutte le domande che gli verranno poste. Ovviamente il Narratore descriverà solo le cose che i Personaggi possono vedere dal luogo dove si trovano: se ad esempio devono entrare in una caver-

na, il Narratore descriverà ciò che c'è dentro solo dopo che avranno spostato il masso di pietra all'imboccatura. I Personaggi dal canto loro dovranno riportare tutte le informazioni che ricevono sul Foglio di Orientamento, che fa parte di questa **Introduzione all'avventura fantastica**. E alla fine dell'avventura le mappe dei Personaggi e quella del Narratore dovrebbero, in teoria, coincidere.

8.3. La descrizione degli ambienti

Il testo dell'avventura contiene tutte le informazioni sulle stanze e i passaggi esplorati. Ci sono tre tipi di informazioni: generali, particolari, riservate al Narratore. (Se in seguito vuoi inventare un'avventura per conto tuo, ti conviene seguire lo stesso schema.)

Informazioni generali :

Comprendono le misure esatte degli ambienti, delle porte, delle finestre e di tutti gli oggetti che possono essere visibili a un primo colpo d'occhio.

Informazioni particolari :

Precisano se c'è qualcuno dentro un determinato ambiente, e forniscono dei dettagli riguardo agli oggetti, oppure qualsiasi particolare che possa avere importanza.

Informazioni riservate al Narratore :

Mentre le informazioni generali e particolari devono essere fornite immediatamente ai Personaggi, appena sono arrivati in un ambiente, le informazioni riservate devono essere custodite gelosamente dal Narratore. Egli le rivelerà solamente se lo riterrà opportuno, in seguito alle domande che gli verranno poste e alle decisioni prese via via dai Personaggi. Fanno parte di queste informazioni, ad esempio, la collocazione di trappole, l'esistenza di porte segrete, ecc.

8.4. La preparazione dell'avventura

Quando i Personaggi si trovano in un ambiente, e dispongono di una mappa secondo le indicazioni del Narratore, hanno davanti a sé un numero infinito di possibilità di azione, impossibili da prevedere in un testo scritto. Nella *Pergamena nascosta*, ad esempio, per ogni situazione venivano offerte alcune possibilità di azione ; ma è chiaro che se il Personaggio fosse stato completamente libero di scegliere avrebbe potuto fare molte altre cose. Il Narratore non può quindi prevedere tutte le reazioni dei Personaggi, e tuttavia può mantenere saldamente le redini dell'avventura : ad esempio è lui che controlla tutti i personaggi secondari, i mostri, gli animali che compaiono di volta in vol-

ta sulla scena. Facendoli agire nel modo più preciso e verosimile, il Narratore avrà la possibilità di prevedere meglio le mosse dei Personaggi e di condurre il gioco nel modo più rigoroso.

Prima che i giocatori si riuniscano, il Narratore deve fare alcuni preparativi:

1. Legge con molta attenzione il testo dell'avventura, controllando sulla Mappa tutte le descrizioni dei singoli ambienti.
2. Fa una fotocopia della Mappa Generale che si trova alla fine del libro in modo da tenerla continuamente sotto gli occhi.
3. Fa una fotocopia dell'affresco riprodotto anch'esso alla fine del libro, e del piccolo disegno riprodotto nel paragrafo *Il Coboldo*: questi dovranno poi essere mostrati ai giocatori.

Quando i giocatori sono riuniti, immediatamente prima di iniziare l'avventura, il Narratore deve ancora:

1. Controllare che tutti i partecipanti conoscano le regole di base. Eventualmente ricorda i punti fondamentali.
2. Compilare una lista dei Personaggi, con nomi, armi, punteggi di combattimento, ecc. Se qualcuno non ha ancora un suo Personaggio bisognerà crearlo sul momento.
3. Sistemare la Mappa Generale dietro il Paravento, in modo che nessuno la veda, e fornire ai giocatori i Fogli di Orientamento, una mati-

ta e una gomma.

Ora i preparativi sono terminati, è tempo di entrare nel vivo dell'azione.

8.5. Nel sotterraneo

I nostri eroi, dopo essersi incontrati alla taverna del *Dragon d'Oro*, stanno ora scendendo le scale della cantina di Barbanera, che chiameremo Stanza K.

Stanza K

Informazioni generali :

È una stanza quadrata (m 4x4), con il soffitto a volta che poggia sui muri nord e sud. Ha un'altezza massima di m 2,50.

Informazioni particolari :

I muri e il soffitto sono in mattoni rossi, il pavimento in terra battuta. La scala scende lungo il muro ovest, mentre sulla parete di fronte ci sono dei bauli, delle cassapanche e delle ceste in vimini. L'aria è umida e fredda.

Informazioni riservate al Narratore :

| Sotto una grande cesta, appoggiata al muro est, si trova l'entrata di un tunnel.

Il Narratore fornisce subito le informazioni generali, poi, quando i personaggi cominciano a muoversi nella cantina, passa a quelle particolari; può leggere il testo così come sta, oppure può ampliarlo e aggiungere qualche commento. Ad un certo punto qualcuno chiederà sicuramente: «Esiste un'uscita segreta?»

Se nessuno dei Personaggi ha ancora provato a spostare le casse e le ceste addossate al muro est, la risposta del Narratore dovrà essere del tipo: «Non lo so. A quanto pare non risulta essercene una».

Domande così dirette, come anche: «Il mostro mi attaccherà?», sono in genere inammissibili. Si parte dal presupposto che il Narratore conosca l'antefatto di una storia, e anche dei particolari segreti, ma non certo che possa prevedere il futuro. Quindi a domande di questo tipo risponderà ad esempio: «Il mostro si avvicina ringhiando e tenendo ben stretto il suo randello».

Se nessuno dei Personaggi ha pensato di spostare le casse (ma sarà difficile) allora il Narratore può dare un piccolo aiuto: «Siete sicuri di avere esplorato per bene la stanza?»

Un bravo Narratore cerca di non dare degli ordini. Non dice ad esempio: «Non parlate così forte!», ma cerca di porre delle domande in modo che i Personaggi stessi controllino il loro comportamento: «Com'è il tono di voce

che usate tra di voi? Sottovoce, bisbigliando o normalmente, ad alta voce?» In questo modo i Personaggi si rendono conto che bisogna prestare attenzione a ogni minimo particolare per non compromettere l'esito della loro missione.

Passaggio K1

Informazioni generali :

Sotto la cesta si apre un pozzo profondo un paio di metri.

Informazioni particolari :

C'è una scala appoggiata sul lato sud del pozzo, da cui si può scendere. Sotto c'è un passaggio lungo 2 m e alto 1,60, scavato nel terreno. Dal soffitto cadono qua e là grosse gocce d'acqua e il pavimento è pieno di pozzanghere. Il passaggio finisce davanti a una tenda di tela grezza.

Informazioni riservate al Narratore :

Dentro una delle pozzanghere c'è un pezzetto di stoffa strappata da un abito femminile. Se i Personaggi dichiarano di aver ispezionato con cura le pareti e il pavimento, allora il Narratore gli dirà che hanno trovato la stoffa. Altrimenti, ma solo per questa volta, può invitarli a cercare attentamente di nuovo.

È molto importante che i Personaggi parlino a

bassa voce, dal momento che prima di scendere si sono impegnati a farlo, e in questo momento il Narratore non deve offrire nessuna facilitazione. Oltre la tenda c'è la Stanza 1.

Stanza 1

Informazioni generali :

La stanza misura m 3x3 ed è alta 2. Al centro della parete ovest c'è la tenda, al centro delle pareti est e nord ci sono delle porte.

Informazioni particolari :

Ci sono un Goblin e un Coboldo nella stanza. I muri e il soffitto sono sporchi e scrostati, e c'è un letto di paglia sul muro sud. Non ci sono mobili.

Informazioni riservate al Narratore :

Se hanno mantenuto il silenzio, i nostri possono sorprendere il Goblin, gettandosi su di lui. Se sono stati troppo tempo a decidere cosa fare, il Goblin ha il tempo di fuggire dalla porta est e di raggiungere i suoi compari nella Stanza 2. Il Coboldo è riuscito comunque a fuggire dalla porta nord. Entrambi chiudono le porte dietro di sé, ma non a chiave. Il Goblin, sorpreso, estrae una sciabola e retrocede lentamente verso la parete est, ma i nostri gli chiudono la strada e lo attaccano. A un certo punto il Goblin si arrende, e i Personaggi minac-

ciandolo riescono a farlo parlare. Egli sa che Silvana è da queste parti, ma non sa esattamente dove ; dovrebbe esserci un passaggio segreto, a cui si arriva da una delle stanze. Quanto al Coboldo, dice di averlo visto per la prima volta poco fa. Le informazioni del Goblin non sono molto importanti, comunque il Narratore non lo deve lasciar cadere prigioniero se i Personaggi si comportano in modo appena maldestro. Il Goblin approfitta di qualsiasi occasione per fuggire dalla porta est. Il suo punteggio di combattimento è :

Coraggio	6	Attacco	8
Energia Vitale	15	Parata	7
Protezione	1	Impatto	1D6+2

Il Coboldo ha un ruolo molto importante in questa avventura. Se vuoi sapere subito di cosa si tratta, vai al paragrafo a lui intitolato alla fine di questa avventura ; poi torna qui.



Passaggio 1a

Informazioni generali :

È lungo m 4, largo 1 e alto 2. Alle sue estremità est e ovest si trova una porta.

Informazioni particolari :

I muri sono tutti screpolati. La porta all'estremità est è chiusa se gli avventurieri sono riusciti a catturare il Goblin nella Stanza 1. Se invece il Goblin è fuggito, è socchiusa.

Informazioni riservate al Narratore :

| A metà del passaggio c'è una botola nascosta, per la quale si accede a un passaggio segreto.

Passaggio 1b

Informazioni generali :

Il passaggio è lungo m 3, largo 1, alto 2.

Informazioni particolari :

I muri di pietra sono in cattivo stato. Il Coboldo è fuggito di qua, e la porta della Stanza 3 è chiusa all'arrivo dei nostri eroi.

Informazioni riservate al Narratore :

| Non c'è niente di particolare qui, ma se i nostri vogliono dare un'occhiata tanto meglio : è bene che si abituino a stare in guardia.

Stanza 2

Informazioni generali :

La stanza misura m 5 sull'asse nord-sud e 3 sul-

l'asse est-ovest. Sul muro ovest c'è una porta.



Informazioni particolari : -

Muri e soffitto sono come nella Stanza 1. Ci sono quattro armadi appoggiati alla parete est, con dentro delle armi arrugginite e altri oggetti inutili. Davanti al muro sud ci sono dei sacchi di paglia. Ci sono quattro Goblin seduti a un tavolo nel centro della stanza.

Informazioni riservate al Narratore :

Se il Goblin che era nella Stanza 1 è fuggito, i Goblin sono cinque, e non stanno seduti: sono all'erta con le sciabole in pugno.

Se i Personaggi riescono ad aprire la porta della Stanza 2 senza far rumore (bisogna mettere

alla prova il Personaggio con più punti di Abilità) allora riescono a mettere un Goblin fuori combattimento prima che gli altri reagiscano. Ogni Goblin ha il seguente punteggio:

Coraggio	6	Attacco	8
Energia Vitale	15	Parata	7
Protezione	2	Impatto	1D6+2

I Goblin fatti prigionieri non sanno dire niente di più di quello della Stanza. 1. Ci sono cinque sacchi di paglia (A, B, C, D, E) posati contro il muro. Nel sacco C ci sono 7 Ducati nascosti nella paglia. A parte questo nella stanza non c'è niente altro di valore. Durante il combattimento il Narratore deve assegnare una lettera a ciascun Goblin; se il Goblin C viene ucciso, gli avventurieri non sapranno niente dei Ducati, e potranno scoprirli solo se apriranno e frugheranno il sacco C.

Stanza 3

Informazioni generali:

È una stanza grande (m 5x5). A metà delle pareti sud e est c'è una porta, mentre sulla parete ovest c'è una apertura celata da una tenda.

Informazioni particolari:

Qui vive una famiglia di Orchi. Ci sono dei letti appoggiati contro il muro, e nel centro un tavolo

con una sedia e un paio di sgabelli. Sulla parete nord c'è un caminetto, troppo stretto per lasciar passare un uomo. C'è un armadio da cucina, con delle stoviglie, e due armadi di vestiti, alcuni molto rovinati, altri in buono stato. Ci sono due adulti e due bambini (due maschi e due femmine), armati tutt'e quattro di accette.

Informazioni riservate al Narratore :

Quando entrano, i nostri vedono il Coboldo che sta fuggendo dalla porta est. Gli Orchi sono pronti a combattere, il Coboldo li ha messi in guardia. Punteggio degli Orchi adulti :

Coraggio	8	Attacco	9
Energia Vitale	15	Parata	7
Protezione	2	Impatto	1D6+3

Punteggio degli Orchi giovani :

Coraggio	6	Attacco	7
Energia Vitale	12	Parata	6
Protezione	1	Impatto	1D6+1

Gli Orchi non hanno oggetti di valore. Se non vengono uccisi tenteranno di fuggire dalla porta sud e da lì in superficie attraverso la cantina. Interrogati non rispondono, neanche in cambio di denaro. Il Coboldo ha gettato un sortilegio sulla porta est (vedi le *Informazioni riservate* relative al Passaggio 3b).

Passaggio 3a

Informazioni generali :

Questo passaggio (largo m 1, alto 1,60) procede per tre metri in direzione ovest, poi gira verso sud e si ferma davanti a una parete di roccia.

Informazioni particolari :

Come il passaggio K1, anche questo è stato scavato in un terreno argilloso. Fa molto umido, e il pavimento è pieno di pozzanghere. Alla fine del passaggio, in una pozza alta fino alle ginocchia, ci sono una pala e un piccone.

Informazioni riservate al Narratore :

Qui non c'è niente di particolare. Questo passaggio è stato scavato dai Goblin quando cercavano di arrivare alla cantina della casa, poi è stato abbandonato.

Passaggio 3b

Informazioni generali :

Il passaggio è lungo m 8, alto 2 e largo 1. Lungo la parete nord ci sono quattro porte chiuse ; inoltre ci sono due porte, una all'estremità est e una all'estremità ovest.

Informazioni particolari :

Le pareti sono in pietra viva. Per terra c'è ogni sorta di sporcizia : avanzi di cibo, ossa, stoviglie rotte ...

Informazioni riservate al Narratore :

Per entrare qui bisogna aprire la porta est della Stanza 3. La porta resiste alla Forza (per ogni tentativo fatto si perde un Punto di Energia Vitale). Se gli avventurieri esaminano la serratura, o cercano di forzarla, la porta si apre di scatto verso l'interno! (Il Narratore lancia 1D6: il numero uscito indica i PV persi da chi si trova davanti alla porta!) Poi la porta si chiude immediatamente. Bisogna cercare di aprirla con un manico di scopa, o qualcosa di simile, cercando poi di bloccarla prima che si richiuda. Entrando nel passaggio si sente una risata acuta e nervosa. Per il resto qui non c'è niente di particolare. Le porte delle Celle 4, 5, 6 e 7, e la porta della Stanza 8 sono chiuse, alcune a chiave.

Stanza 4

Informazioni generali :

Si tratta di una cella (m 3x2) con una porta sul lato sud.

Informazioni particolari :

La porta è chiusa a chiave, ma si lascia aprire facilmente. I muri sono di blocchi di pietra, come nelle altre celle. Accanto alla parete ovest c'è della paglia, scura e ormai marcita, e nell'angolo uno sgabello; sul lato est c'è sul pavimento uno sche-



letro umano con addosso qualche misero straccio, con alla caviglia una catena che lo lega al muro.

Informazioni riservate al Narratore :

Il disgraziato prigioniero ha incollato un piccolo diamante (valore : 15 Corone) sotto lo sgabello. Non c'è altro di interessante.

Stanza 5

Informazioni generali :

Stesse dimensioni della Stanza 4.

Informazioni particolari :

La porta non è chiusa a chiave e l'interno è uguale alla Stanza 4, solo non c'è lo scheletro.

Informazioni riservate al Narratore :

Qui non c'è niente di particolare. Se tutti i Personaggi entrano per dare un'occhiata, il Coboldo arriva e chiude la porta di scatto! È probabile che tutti cerchino dei sistemi complicati per riaprirla, invece basta girare la maniglia.

Stanza 6

Informazioni generali :

Stesse dimensioni delle due precedenti.

Informazioni particolari :

La porta è chiusa a chiave ma si può sfondare facilmente. Oppure si può manipolare la serratura (prova di Abilità per chi ha il punteggio più alto). Dentro c'è solo uno sgabello e un pagliericcio marcito.

Informazioni riservate al Narratore :

Sotto il pagliericcio c'è una botola che conduce al passaggio segreto (Passaggio 10). Per trovarla bisogna cercare con cura.

Stanza 7

Informazioni generali :

Dimensioni identiche a quelle delle altre celle.

Informazioni particolari :

La porta si apre facilmente. C'è un prigioniero con i capelli lunghi e una folta barba, riverso sulla paglia accanto al muro est. È coperto di pochi stracci, e sembra quasi morto di sete.

Informazioni riservate al Narratore :

Il prigioniero riesce a parlare solo dopo che gli viene dato da bere, altrimenti riesce solo a emettere dei gemiti incomprensibili. Dopo aver bevuto e mangiato qualcosa, racconta ciò che sa su questo carcere sotterraneo.

Egli è figlio di un conte, e un paio di anni fa è stato rapito dai pirati ; la sua famiglia non ha ancora pagato il riscatto. Molti anni fa questo sistema di gallerie fu costruito per servire da magazzino a una banda di contrabbandieri. Ora serve ai pirati per tener chiusi i loro prigionieri, e ci sono sempre due di quei manigoldi che montano la guardia, di solito nella Stanza 8. I Goblin sono al servizio dei pirati, che li pagano per ottenere dei servizi. Il prigioniero non sa nulla di come è costruito il sotterraneo, e non è al corrente del passaggio segreto. Però conosce il Coboldo, che entra spesso nella sua cella per torturarlo e tormentarlo ; il Coboldo è molto curioso, ed è molto attratto se vede qualcosa di strano oppure se sente della musica. C'è un unico sistema per vincerlo : scoprire come si chiama. Se si vuole aprire la

Stanza 8 bisogna assolutamente catturarlo, perché è lui che ha la chiave, e la porta non si apre altrimenti.

Se i nostri eroi non aiutano il prigioniero non vengono a sapere niente di tutto questo. Per liberare il prigioniero devono cercare di strappare la catena dal muro, oppure possono spezzarla a colpi di spada (se hanno una spada).

Stanza 8

Informazioni generali :

La stanza misura m 4x6, ed è alta 2,50. Sulla parete est c'è un affresco di m 4x2. A metà della parete ovest c'è una porta, sempre chiusa.



Informazioni particolari :

In mezzo alla stanza c'è un grande tavolo rettangolare con diverse sedie di legno. Ci sono due tappeti multicolori, uno nell'angolo nord-ovest, l'altro nell'angolo sud-est. In un grande armadio addossato alla parete ovest c'è una scorta di bottiglie di rum, qualche libro e dei vestiti. Dentro ci sono due pirati, Brenno il Monco e Bart il Rosso ; il primo è armato con un grappino d'arrembaggio, l'altro con un'ascia bipenne. L'affresco rappresenta una scena di battaglia.

Informazioni riservate al Narratore :

Sotto il tappeto nell'angolo sud-est è nascosta una botola che porta al passaggio segreto (Passaggio 10). La parte destra dell'affresco è in realtà una porta segreta, che conduce alla Stanza 9. Questa porta si apre premendo sull'affresco nei punti corrispondenti agli occhi di un guerriero (vedi il paragrafo *Il Coboldo* alla fine di questa avventura). I nostri eroi possono arrivare nella Stanza 9 passando per la porta sulla parete ovest, oppure dalla botola nascosta sotto il tappeto. Per la porta ci vuole assolutamente la chiave. In entrambi i casi è possibile prendere di sorpresa i pirati, perché stanno giocando a dadi ; se gli avventurieri escono dalla botola, possono colpire Bart prima che questi possa reagire. (Non occorre lanciare il D20 per vedere se l'attacco riesce : basta lan-

ciare il D6 per stabilire i PImp, e poi sottrarre i Punti di Protezione (PPro) di Bart.) Se entrano dalla porta possono colpire entrambi i pirati prima che inizi il combattimento. Punteggi di Brenno e Bart :

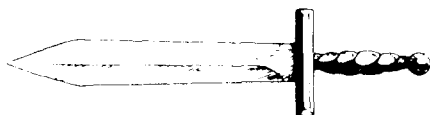
Brenno :

Coraggio	14	Attacco	12
Energia Vitale	28	Parata	10
Protezione	3	Impatto	1D6+3

Bart :

Coraggio :	15	Attacco	13
Energia Vitale	32	Parata	9
Protezione	3	Impatto	1D6+4

I pirati combattono fino all'ultimo sangue, e rifiutano di arrendersi. Se gli eroi perdono, invece, si arrendono e vengono fatti prigionieri ; rinchiusi nella Stanza 6, riescono a fuggire facilmente e potranno liberare lo stesso Silvana (vedi le *Informazioni riservate* relative al Passaggio 10). Non ci sono oggetti di valore nella Stanza 8 ; Bart ha un orecchino d'oro che vale un paio di Ducati.



Stanza 9

Informazioni generali :

La stanza misura m 4x5, ed è alta 2,50. Nell'angolo sud-est c'è una statua di donna in grandezza naturale.

Informazioni particolari :

Questa è la stanza di Bart il Rosso. Alle pareti sono appese delle maschere di demoni e altri esseri malvagi, che Bart ha portato con sé dalle steppe dove è nato. C'è un'ampia poltrona di cuoio di fronte a una piccola scrivania in legno, e un baule pesantemente borchiato è addossato alla parete est. Sul lato nord, su un letto dall'apparenza molto comoda, è distesa Silvana, che indossa un lungo abito di stoffa pregiata. E appena vede il suo salvatore si alza di slancio e si getta tra le sue braccia.

Informazioni riservate al Narratore :

La statua rappresenta una dea; premendo il suo braccio sinistro, la statua ruota con tutto il basamento e rivela l'entrata di un passaggio segreto (Passaggio 10a). Nel baule c'è un telescopio in cuoio, una boccetta di terracotta con dentro una pozione che dona 10 PV a chi la beve, dei cappelli da donna, abiti da marinaio, uno spadone, 40 Corone e 150 Ducati.

Passaggio 10

Informazioni generali :

Sotto il carcere sotterraneo si trova un passaggio segreto. Per le dimensioni vedi la Mappa. Il Narratore descrive solo le parti del passaggio dove si trovano i Personaggi.

Informazioni particolari :

Le pareti sono rinforzate con delle assi, e il soffitto, che cede in più punti, è sostenuto con dei puntelli. Comunque si può passare, e ci sono dei ratti che corrono qua e là.

Informazioni riservate al Narratore :

I Goblin, gli Orchi e il Coboldo sono gli unici a conoscere l'esistenza del Passaggio 10 ; i pirati non hanno mai esplorato il sotterraneo in tutta la sua estensione. All'estremità est, oltre una porta segreta, c'è il Passaggio 10a. Questa porta è assolutamente introvabile dal lato ovest, e nessuno ne conosce l'esistenza. Le tre botole che conducono alle Stanze 6 e 8, e al Passaggio 1a, sono facili da trovare, ci sono anche delle scale a pioli per salire.

Se i personaggi vengono catturati dai pirati, e rinchiusi nella Stanza 6, possono scappare attraverso il Passaggio 10. In questo caso il Narratore può permettergli di trovare la porta segreta all'estremità est (vedono un ratto che si infila in una fessura, ad esempio ...) ; in questo modo possono arrivare nel Passaggio 10a e li-

berare poi Silvana senza problemi. Ma se non vengono catturati dai pirati non devono scoprire la porta segreta.

Passaggio 10a

Informazioni generali :

Dimensioni: vedere la Mappa. Il Narratore descrive solo la parte del passaggio in cui si trovano i Personaggi.

Informazioni particolari :

L'aspetto è uguale a quello del Passaggio 10. La zona ovest del passaggio è separata da quella est tramite una tenda molto pesante.

Informazioni riservate al Narratore :

Questo passaggio è utilizzato da Brenno e Bart, che lo usano per entrare e uscire dal sotterraneo attraverso la Scala 11. Loro non hanno mai fatto caso alla tenda, e quindi non conoscono l'esistenza della zona ovest del passaggio. Da questo lato la porta che collega i due Passaggi 10 e 10a si trova e si apre facilmente. A nord il passaggio sbuca sotto la statua della Stanza 9, che si sposta azionando una leva.

Scala 11

Informazioni generali :

La scala collega il sotterraneo con l'esterno. Sboc-

ca in una baracca in rovina, nel cortile di un rigattiere.

Informazioni particolari :

È di legno, ed è alta 4 metri.

Informazioni riservate al Narratore :

| Nessuna.

Il Coboldo

Informazioni riservate al Narratore :

| Il Coboldo (si chiama Carabustel) gioca un ruolo importante in questa avventura. Se i Personaggi non riescono a catturarlo e a indurlo a collaborare, sarà quasi impossibile che riescano a liberare Silvana.

Carabustel è alto m 1,10 e ha una pelle grigio-blu, tutta piena di rughe. Indossa una vestigiola di un giallo molto vivace, legata in vita con una cintura alla quale è appeso un sacchetto. Non è armato, e comunque non si lascia coinvolgere in combattimenti; e siccome è invisibile riesce anche a non farsi catturare (questa però è una dote che perde se viene chiamato per nome). Il Narratore può far comparire Carabustel dove desidera, oppure può usarlo per aiutare un mostro che si trovi in difficoltà combattendo contro gli avventurieri. Il Coboldo può anche far diventare incandescente un'arma in mano a un Personaggio, o altri scherzi del genere: ogni sua azione è ac-

compagnata da un risolino diabolico. I Personaggi possono catturare Carabustel solo se hanno liberato il prigioniero della Stanza 7: a quel punto potranno attirarlo in qualche modo e fargli dire il suo nome. Ma sarà il Narratore a giudicare se il sistema funziona o no. Vediamo qualche possibilità:

a) i Personaggi cominciano a cantare, e Carabustel si avvicina incuriosito. Allora lo fanno arrabbiare chiamandolo con dei nomi inventati, finché il Coboldo, esasperato, grida: «Io mi chiamo Carabustel!»

b) i Personaggi riescono a suscitare la curiosità di Carabustel con uno stratagemma, ad esempio un'avventuriera comincia a fargli la corte, e dice che vuole sposarlo. Vanitoso com'è chiede alla ragazza di abbandonare i suoi compagni e di venire a vivere con lui. «Sì» dice la ragazza, «a patto che tu mi riveli il tuo nome...»

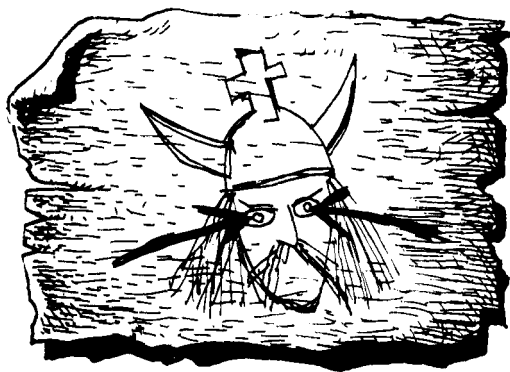
È impossibile che i Personaggi riescano ad escogitare un sistema per catturare Carabustel; bisogna che il Narratore li aiuti, ad esempio facendo dire al prigioniero «Il Coboldo è un fanatico della musica. Farebbe qualunque cosa per ascoltarla!»

Dal momento in cui i nostri eroi sanno come si chiama, il Coboldo deve obbedire loro ciecamente. Naturalmente non può rivelare ciò che

non sa ; e neppure può aiutarli contro Brenno e Bart. Anche loro conoscono il suo nome, e lui non può obbedire a due padroni.

Carabustel ha la chiave della Stanza 8. Inoltre consegna agli avventurieri un disegno e una boccetta che contiene una pozione magica. Chi ne beve un sorso recupera 6 PV : ma siccome non si può mai superare il punteggio iniziale di Energia Vitale, se un Personaggio è sceso ad esempio a 26 PV, bevendo un sorso ne recupera solo 4.

Quanto al disegno, Carabustel lo ha rubato a Brenno il Monco. Probabilmente ha qualcosa a che fare con la porta segreta che collega le Stanze 8 e 9. Se i nostri eroi vogliono entrare nella Stanza 9 dalla Stanza 8, dovranno confrontare questo disegno con l'affresco che si trova sul muro, e individuare il soldato i cui occhi nascondono il meccanismo per aprire la porta : è quello tutto sulla destra.



9. Due parole al Narratore

Questa piccola avventura, intitolata *La liberazione di Silvana*, dovrebbe essere sufficiente per riempire piacevolmente un paio d'ore. Se vuoi che duri di più, puoi aumentare il numero dei mostri e aggiungere qualche stanza, ad esempio a sud delle Stanze 1 e 2.

Il sotterraneo è illuminato da torce fissate alle pareti. Se preferisci che agiscano al buio devi dargli la possibilità di prendere delle torce o delle lampade e di portarsele con sé. (Le stanze 3, 8 e 9 sono illuminate comunque.) Tieni presente però che è molto complicato durante il gioco controllare quale dei Personaggi ha una torcia e quale no, e vedere che non si sia spenta, ecc.; per adesso forse conviene sorvolare sui problemi di illuminazione.

L'avventura è concepita per 3-4 Personaggi di Livello 1. Se ci sono più giocatori sarà meglio aumentare il numero dei mostri e mettere almeno tre manigoldi nella Stanza 8. Se le descrizioni dei luoghi non ti sembrano abbastanza precise, o se vuoi aggiungere dei particolari, puoi farlo tranquillamente; l'importante è che la narrazione sia coerente e verisimile, quindi ti conviene prendere qualche appunto.

Prima di cominciare a giocare controlla che tutti

conoscano a fondo soprattutto le regole relative ai combattimenti: eviterai discussioni e perdite di tempo durante l'avventura.

Alla fine di ogni avventura è tuo compito distribuire dei Punti d'Avventura (PAvv); ad esempio puoi attribuire 50 PAvv a ogni Personaggio sopravvissuto, così cominceranno ad avvicinarsi al Livello 2.

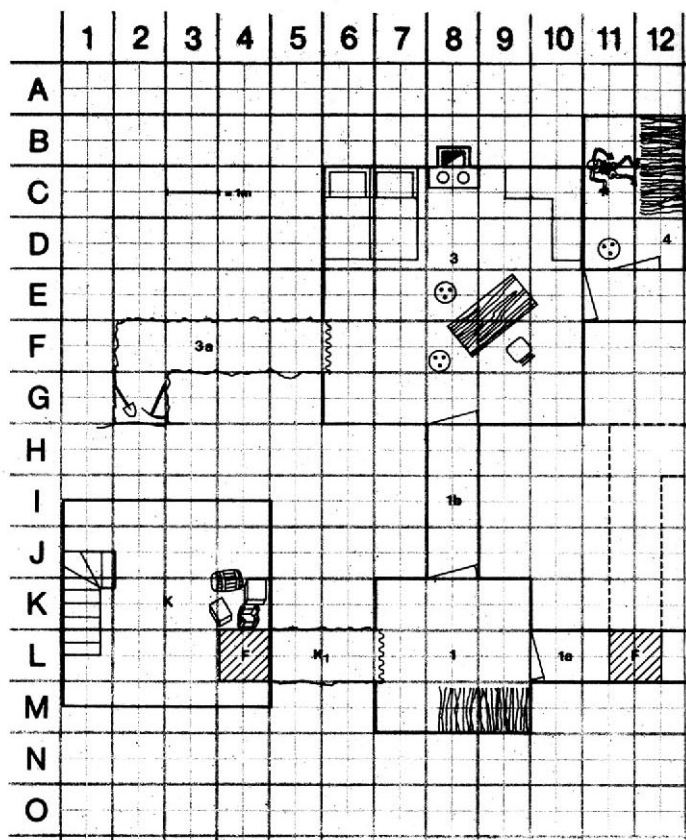
Evita di dare direttamente informazioni ai Personaggi; se è proprio necessario, affida questo compito ai personaggi secondari, i quali possono farsi sorprendere durante una conversazione, o possono rivelare dei segreti per timore di essere uccisi, o per denaro...

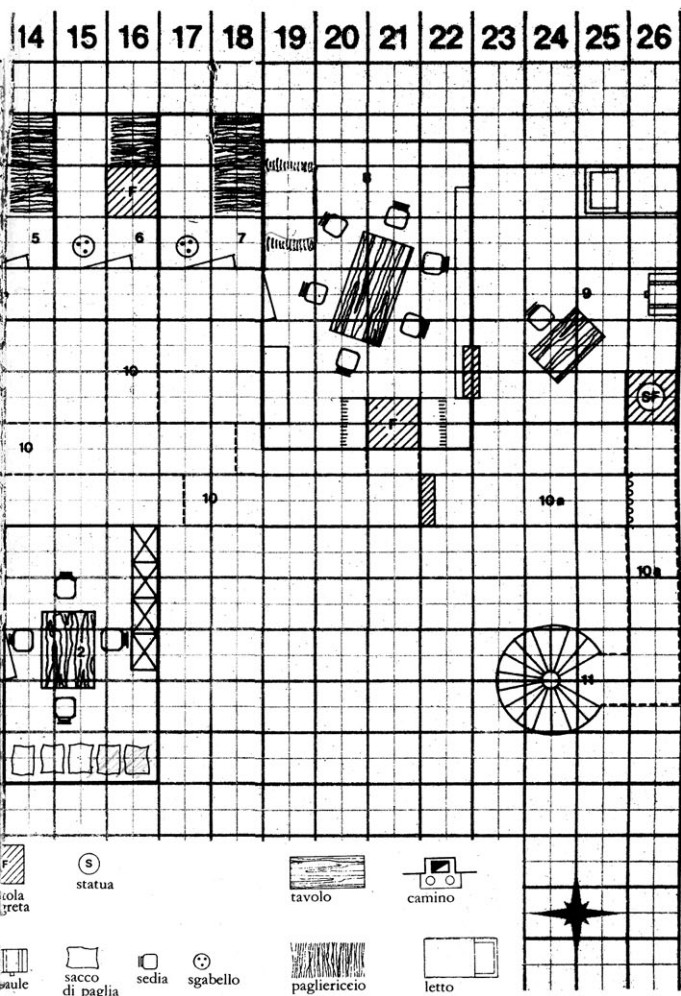
È possibile che i Personaggi arrivino alla Stanza 8 senza aver sottomesso il Coboldo (questo accade se dalla Stanza 6 passano nel Passaggio 10, e da lì nella Stanza dove si trovano i pirati; tutto questo senza essere entrati nella Stanza 7, quella del prigioniero).

Dopo aver sconfitto i pirati possono uscire solo dal Passaggio 10, dal momento che non sanno aprire la porta nascosta nell'affresco. Dovrai aspettare che tornino dalle parti della Stanza 7, e che apprendano dal prigioniero le notizie sul Coboldo. Buona fortuna!

Mappa generale

(riservata al Narratore)









UNO SGUARDO NEL BUIO

Questo libro è parte integrante di un
gioco intitolato
Uno sguardo nel buio
Introduzione all'avventura fantastica
È da qui che devi partire per entrare
nel vivo dell'azione.

Ti troverai da solo, a mezzanotte, nei
vicoli di una città sconosciuta...
improvvisamente da una finestra esce
un raggio di luce e si sente un grido
soffocato: devi decidere cosa fare. Vuoi
precipitarti dentro la casa? Vuoi
accostarti alla finestra per vedere cosa
succede?

Così, passo dopo passo, comincia il tuo
dialogo con il Narratore. Sotto la sua
guida ti si aprirà dinanzi uno scenario
complesso e affascinante.

A questo punto prendi l'altro libro, *Le
regole*: esso ti svelerà in ogni dettaglio
il funzionamento di questa dimensione
fantastica.

Uno sguardo nel buio mette in scena
l'avventura. Ma ricorda, il protagonista
sei tu.

copertina illustrata da Klaus Holitzka
87548

A



librogame®
il protagonista sei tu